



**DAS ULTIMATIVE
SPIELMAZIN**
RACE DRIVIN'
ALCATRAZ
BUBBLE
BOBBLE III
SPACE GUN

ULTIMATIV UMGESETZT

ULTIMA VI
SIM ANT
SPACE QUEST IV

ULTIMATIV LUSTIG

APRIL
JOKER

DAS HEFT IM HEFT

ULTIMATIV SCHÖN

DIE DEMO-GALERIE

ULTIMATIV INFORMATIV

ALLES ÜBER BASIC

ULTIMATIV PREISGÜNSTIG

**ALLE NEUEN
COMPILEATIONS!**

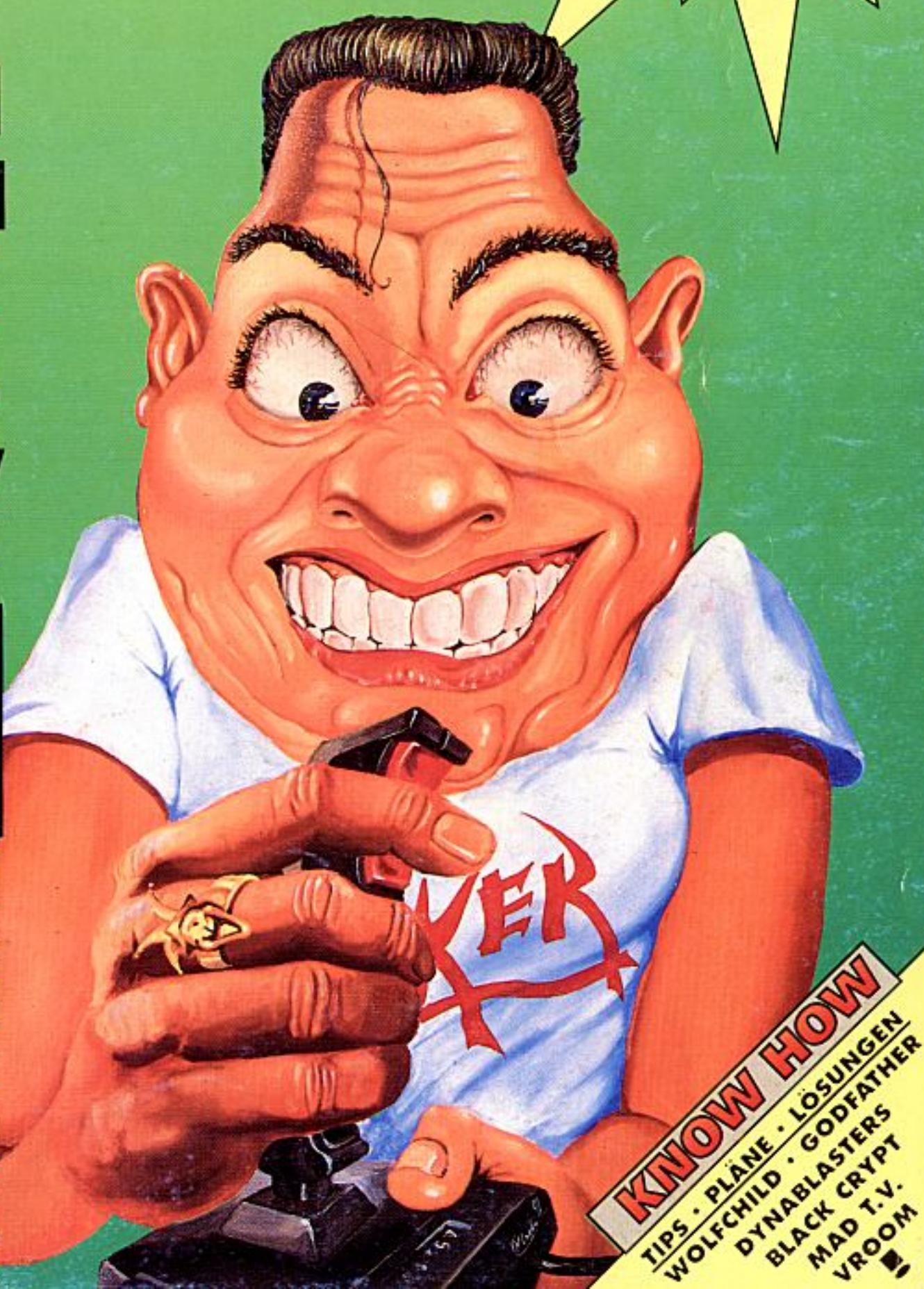
DAS COMPUTERMAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / hfl 9,50

Nr.4 April 1992

PREISAUSSCHREIBEN

**STARKE
TURBO-BOARDS
ZU GEWINNEN!**



KNOW HOW
TIPS · PLÄNE · LOSUNGEN
WOLFCHILD · GODFATHER
DYNABLASTERS
BLACK CRYPT
MAD T.V.
VROOM

NEU! NEU! NEU!

JETSONS®

The Computer Game

Nach der
gleichnamigen
RTL-PLUS
Serie!



AMIGA

ATARIST

HI TEC SOFTWARE LTD

PC

CBM 64

FAX: 0844 742 580547

P.O. BOX 299 • SHEFFIELD • ENGLAND • S7 2EZ

© 1992 Hanna-Barbera Productions Inc.

DEUTSCHER EXKLUSIV-DISTRIBUTOR

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 • D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb Karasoft, Daries, Thaia AG
TEL: 02101,6070, FAX: 02101,607111

TRADITIONEN

EDITORIAL

Am ersten April erlaubt man sich den einen oder anderen kleinen Scherz, das hat Tradition. Als Fachblatt für Traditionspflege ist es für uns deshalb eine Selbstverständlichkeit, in der April-Ausgabe ein paar Stereotypen und Klischees (= Traditionen?) rund um Spiele, Amiga und nicht zuletzt den Joker kräftig auf die Schippe zu nehmen — das haben wir immer schon so gehalten, deshalb ist auch das bereits eine Tradition. Also findet Ihr in diesem Heft ein Heft im Heft, nämlich den „April Joker“. Zugegeben, hinter das Licht führen werden die „gefälschten“ Rubriken darin wohl keinen, aber dafür können wir umso respektloser unsere Späßchen treiben: Ihr werdet sehen, nach bester Joker-Tradition war uns auch diesmal wieder nichts und niemand heilig (am wenigsten wir selber), laßt Euch überraschen!

Eine andere hübsche Tradition des Hauses ist das Compilation-Special in jeder zweiten Ausgabe, daher informieren wir Euch auch in dieser Nummer wieder umfassend über die neuesten Spiele-Sampler. So weit, so gut. Es gibt aber auch weniger nette Traditionen, eine davon wäre, daß um diese Jahreszeit die Neuerscheinungen dünn gesät sind. Verständlich, einerseits ist das Weihnachtsgeschäft nun endgültig vorbei (selbst die obliga-

torschen Nachzügler haben mittlerweile bereits den Weg in die Shops gefunden), andererseits steht das große, tiefe, dunkle Sommerloch unmittelbar bevor. Und selten war die Ebbe so schlimm wie in diesem Jahr: Vor einigen Wochen drohte die Flut neuer Spiele noch unsere Schreibtische mitzureißen, im Moment sammeln wir die Software-Tröpfchen sozusagen mit der Pipette...

Daß es den Kollegen von der Konkurrenz nicht besser geht, ist uns nur ein schwacher Trost — immerhin können die Jungs zur Not ja auch PD-Games für den Spectrum testen, wir hingegen sind den Gezeiten des Amiga-Ozeans erbarmungslos ausgeliefert. Ist aber halb so wild, denn erstens haben wir letztlich ja doch wieder viele interessante Games für Euch herausgefischt, und zweitens sind kapitale Previews, Specials und Preisaustritte schließlich auch kein übler Fang, oder?

Ich muß daher gottlob auch nicht mit der besonders liebgewonnenen Tradition brechen, Euch fröhnen Herzens und reinen Gewissens viel Spaß beim Lesen wünschen zu können!

Euer

Michael



DAS COMPUTERMAGAZIN DER NATION

DM 7,- sFr 7,- 08 86,- Lit. 6400,- Hfl 9,50,-

OLLEE'S CURRENT STOCK: 0
NUMBER OF CAPTAINS: 1
NUMBER OF PILOTS: 1

NUMBER OF GOOMS: 1
NUMBER OF RIFLEMEN: 1
NUMBER OF CATAPULTORS: 1
NUMBER OF SOLDIERS: 1



BEINHARTE ACTION: Frisch aus der Spielhalle kommt „Space Gun“, und der Hostages-Nachfolger „Alcatraz“ zieht nun auch seine blutigen Kreise! Leute mit schwachen Nerven lesen bitte keinesfalls die Seiten 16 und 30

SEHENSWERTE BILDER: Interessiert an einem Direktvergleich von Arcade-Games mit der Amigaver- sion? Oder an der ultimativen Grafik-Power? Nein? Dann werft bloß keinen Blick auf die „Demo-Galerie“ und das „Coin Op“ auf den Seiten 54/55 und 122/123

EXKLUSIVE PREVIEWS: Wir haben in Erfahrung gebracht, daß Battle Isle in Serie geht und der schnellste Wagen der Welt versoftet wird! Wie bitte, die „History Line“ und der „Jaguar XJ 220“ sind Euch schnuppe? Tja, dann überblättert halt die Seiten 8 und 9

ZUCKERSÜSSE PLATT- FORMEN: Mit „Bubble Bobble III“, „Titus the Fox“ und „Son Shu Si“ wird der Amiga zur Konsole! 3 x scharfe Action im süßen Japan-Look, Zuckerkranke meiden daher die Seiten 10, 34 und 84

BRANDHEISSE INFOS: Im User Club verraten wir Euch „Alles über Basic“ und beantworten die Frage „Was bitte ist ein Freezer?“. Und Dr. Freak packt über Konsolen-Raubkopien aus! Aber wer das alles schon weiß, der spart sich natürlich die Seiten 40, 115 und 116/117

TURBOSTARKE PREISE: Fünf tolle Turbo-Karten und viele topaktuelle Games werfen wir beim „Turbo Wettbewerb“ unters Volk! Notorische Pechvögel sparen sich die Enttäuschung und gucken keinesfalls auf Seite 53

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	
History Line	8
Jaguar XJ 220	9
Mailbox	20
PD-Box	38
Crack!	40
Up & Down	42
Ruhmeshalle	52
Preisausschreiben:	53
Der Turbo-Wettbewerb	
Special:	54
Die Demo-Galerie	
Computer-ABC	56
Seitenhiebe	57
Brork-Comic	58
Know How	59
Know How Index	70
Scherzkeks:	77
Der April Joker	
Joker-Galerie	90
Impressum	92
Rockus-Comic	92
Zeitgeist:	93
In oder Out II - Lesermeinungen	
Klassiker:	101
Zak McKracken	
Special:	102
14 1/2 neue Compilations	
Kleinanzeigen	107
Joker-Index	114
User-Club:	
Was bitte ist ein Freezer?	115
Alles über Basic	116
Postspiel:	118
Der Kicker-Cup	
Joker-Comic	119
Stromausfall:	120
Speck-Weg	
Domain	
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Games im Test

Abenteuer

Black Crypt	28
Maddog Williams	96
Space Quest IV	86
Ultima VI	44

Action

Alcatraz	16
Bonanza Bros.	98
Son Shu Si	84
Space Gun	30
Steve McQueen	50

Geschicklichkeit

Bubble Bobble III	10
No Buddies Land	99
Paperboy 2	18
Psyborg	100
The Jetsons	100
Titus the Fox	34
Top Banana	18

Simulation

Diego Soccer	94
Global Effect	14
Powerplay Eishockey	94
Sim Ant	48
Sim Sim	79

Sport

Blades of Steel	88
John Madden Football	32
Race Drivin'	12
World Series Cricket	74

Strategie

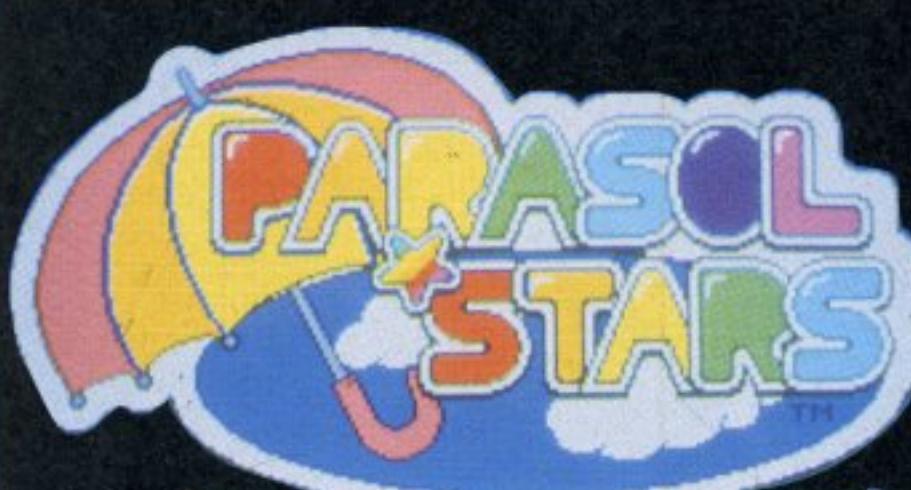
Castles	95
Colorix	88
Der Fluch des Drachen	99
Panzer Battles	98
Shizophrenia	50

Verschiedenes

Brettspiele	120
Compilations	102
Computer Diplomacy	74
PD-Games	38
Storm Master	72



Space Quest IV



KOMPROMISSLOSER SPORT: Zu ungeschickt für „Race Drivin“? Zu feige für „John Madden American Football“ oder „Blades of Steel“? Kein Problem, vergeßt einfach die Seiten 12/13, 32 und 88

GENIALE UMSETZUNG: Endlich, endlich, endlich - „Ultima VI“, „Sim Ant“ und „Space Quest IV“ haben den Absprung vom PC geschafft! Wer den Amiga für tot hält, übersieht am besten die Seiten 44/45, 48 und 86/87

HAARSTRÄUBENDER UNSINN: Andere machen einen schlaffen Aprilscherz, wir machen eine ganze Ausgabe voller Klamauk! Wer über den „April Joker“ nicht lacht, hat wirklich keinen Humor - und blättert gleich weiter, nämlich ab Seite 77



Titus the Fox

©1992 TITUS



Race Drivin'

Betriebsgeheimnis

Eigentlich hätten wir ihn ja längst zum Interview bitten sollen, denn schließlich arbeitet er seit Anbeginn für uns. Aber Carsten Borgmei-

er bleibt nunmal gerne bescheiden im Hintergrund und läßt lieber seine Tests für sich sprechen. Doch jetzt mußte es einfach sein - die Informationspflicht geht vor!

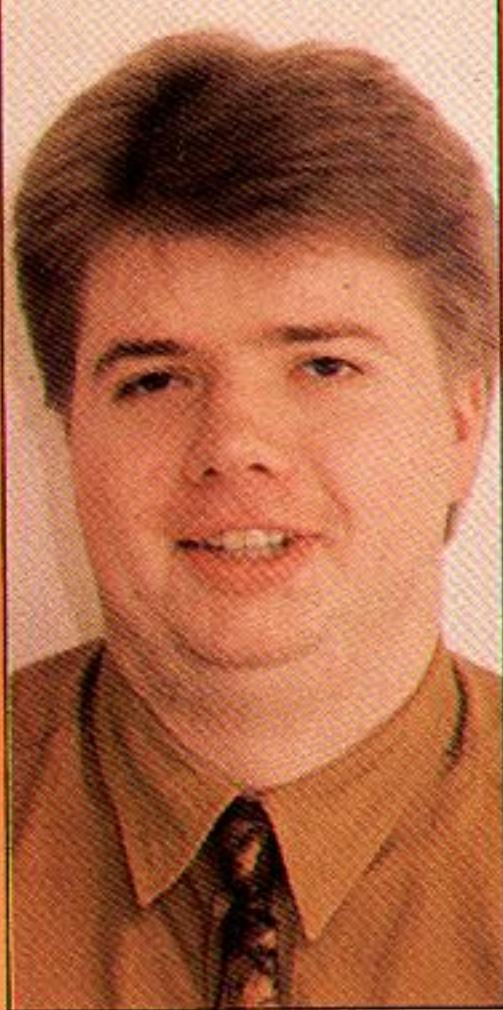
?: Carsten, zunächst müssen wir mal deine Personalien feststellen. Also Name, Alter, Dienstgrad?

C: Ich bin 22 Jahre und... hoppla, ich kenne meine Rechte! Ohne Anwalt sage ich gar nichts mehr!!

?: Papperlapapp, erzähl uns lieber, wann du zum ersten Mal ein Computergame gespielt hast.

C: Ohje, das ist ewig her! Also meine allererste Begegnung mit dem Medium hatte ich in einem österreichischen Berggasthof - dort stand nämlich ein „Pac-Man“-Automat herum. Keine Ahnung, wann genau das war, aber dafür kann ich mich noch gut an mein erstes eigenes Spiel erinnern: „Pong“

?: Hmm, auch nicht mehr



Computersoftware Schneider
Carola & Michael Schneider
Reichsstr. 50 - 1000 Berlin 19

Mo & Mi 16.30-19.00
Di & Do 19.00-20.00
Fr 15.30-18.00

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
A 320 Airbus dt.	94.90	Elf dt.	59.90	Ork dt.	74.90
Abandoned Places dt.	74.90	Elvira 2 dt.	79.90	Pegasus dt.	54.90
Agony dt.	64.90	Epic *	69.90	Pinball dreams *	64.90
Amberstar dt.	79.90	Eye of beholder dt.	74.90	Pirates dt.	59.90
Another world dt.	64.90	Fate-gates of dawn dt.	74.90	Pool of radiance dt.	64.90
Apydia dt.	69.90	Gods dt.	59.90	Populous 2 dt.	69.90
Bards Tale 3 dt.	59.90	Grand Prix (Micrpr.) dt.	79.90	Railroad Tycoon dt.	79.90
Battle Isle dt.	74.90	Indiana Jones Adv. dt.	69.90	Secret of monkey 1 dt.	74.90
Birds of prey dt.	79.90	Lemmings 1 o. 2 dt.	59.90	Secret of monkey 2 dt.	79.90
Buck Rogers dt.	84.90	Lemmings Data	54.90	Sim Ant dt.	89.90
Bundesliga M.Pro. dt.	74.90	Leathal excess dt.	64.90	Sim City dt.	74.90
Cruise for corpse dt.	64.90	Lotus Turbo 1 o. 2 dt.	64.90	Simpsons dt.	64.90
Die Kathedrale dt.	84.90	Mad TV dt.	74.90	Utopia dt.	74.90
Dragonflight dt.	64.90	Mega-lo-mania dt.	69.90	X-Copy Professional	89.90
Dragon Wars dt.	59.90	Midwinter 2-Flames dt.	79.90	Zak McKraken dt.	64.90
Drakken dt.	74.90	Might & Magic 3 dt.	79.90		69.90

**Turrican 2 dt.
& Pegasus dt.**
69.90 DM

**Powermonger dt.
& Mega-lo-mania dt.**
99,- DM

**Versandkostenfrei
fuer Selbstabholer
nur nach Absprache
kein Laden**

Sonderposten - nur solange Vorrat reicht

je 29.90 DM

All Points Bulletin, Anarchy, Arkanoid, Baal, Backlash, Archipelagos, Atomix, Austerlitz, Batman-movie, Bad Company, Battle Squadrons, Blasteroids, Bomberman, Battlemaster, Blood money, Bloodwych, Blue An. Bubble bobble, B.Bill rodeo games, Chambers of shao, Bomber Bomb, Cabal, Games, Captain Blood, Championship Baseball, Champions, Rim, Cyberball, Car Vip, Carrier Command, Crossbow/W. Tell, Dan dare3, Dark century, Deadline, Defender of crown, Cloud Kingdoms, Continental Circus, Conqueror, Defender of earth, Double Dragon 2, Dragon Spirit, Enchanter, Eye of horus, Evil garden, Fire & forget, First Contact, Footballmanager 2, Forgotten world, Giant Games, Helter skelter, Hitchikers..., Hostages, Interphase, Italy 90, Jumping Jack Son, Kid Gloves, Knight Force, Krypton Egg, Kult, Leather godesses, Last Ninja 2, Light Corridor, Mach 3, Match Pairs, Matrix Marauders, Miami Chase, Microbattle/Fulla, Paperboy, Prince of persia, Projectyle, puffy's saga, Millenium 2.2, Moonwalker, Nevermind, NY Warrior, New Zealand Story, N. M. Grand Prix, Nightshade, Sir Fred, The Beast, Twinworld, Ninja, Rabbits, Obliterator, Off Shore Warriors, Omslaught, Oil imperium, Passing Shot, Pipe Raider BAT, Brainblasters, Carn, Sandiego, Castlemaster, Planetfall, R-Type, Rampage, Rick Dangerous, Savage Chuck rock, Colossus chess X, Curse of az.bonds, Silkworm, Slabs, Sorcerer, Space Harrier, Speedball East vs West, Final Battle, First Year (Sam) Spy vs Spy 1 o. 3, Stryx, Titan, Vizex, Wipe Out, Hound o. shadow, Hoyle book, Immortal, Imperium X-Out, Xybots, Yolanda, Z-Out, Zork 1 o. 2 o. 3, Int.soccer, Chall, Ishido, James pond, Mean streets, Knights of Crystallion, Manchester United, Midwinter, Nightbreed, Ninja, Remix, Dope up, Powerpack (Xenon 2), Powermonger, Simuliers, Spindizzy worlds, Sleeping gods lie, Tom & ghost, Torvak the warrior, Tower of babel, Turrican 2, Ultima 5, Vexine, Wheels of fate, Wonderland

je 39.90 DM

je 49.90 DM

Achtung Sammelbesteller:
5 Titel a 29.90 (nach Ihrer Wahl) - 135,- DM
5 Titel a 39.90 (nach Ihrer Wahl) - 175,- DM
5 Titel a 49.90 (nach Ihrer Wahl) - 225,- DM
5 Titel (nach unserer Wahl) - 99,- DM
10 Titel (nach unserer Wahl) - 175,- DM

Irrtum & Preisaenderung vorbehalten - Preisliste 1,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich. Bei nicht abgeholt oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung. Eltern haften fuer Ihre Kinder. Es gelten unsere AGB-Versandkosten (inkl. Sicherheitskarten Preisliste und Zahlkartengebuehr) Nachnahme telefonisch + 10 DM, schriftlich + 7 DM. Vorkasse + 4 DM (Scheck/Ueberweisung Postgiroamt Bln, BLZ 100 100 10 Kto. 453 447-108) Ausland nur Vorkasse + 15 DM (-14%) dt. - deutsche Anleitung * - bei Druck nicht lieferbar

ABSOLUTE KATASTROPHE	(00% - 10%) = 0
KATASTROPHE	(11% - 20%) = 1
TOTAL ZUM VERGESSEN	(21% - 30%) = 2
ZUM VERGESSEN	(31% - 40%) = 2
MUSS NICHT SEIN	(41% - 50%) = 6
NIX BESONDERES	(51% - 60%) = 4
IN ORDNUNG	(61% - 70%) = 3
SCHWER IN ORDNUNG	(71% - 80%) = 8
ERSTE SAHNE	(81% - 90%) = 3
MEGASTARK	(91% - 100%) = 1
HIT-AUSBEUTE	= 2

(11% - 20%) = 1
(21% - 30%) = 2
(31% - 40%) = 2
(41% - 50%) = 6
(51% - 60%) = 4
(61% - 70%) = 3
(71% - 80%) = 8
(81% - 90%) = 3
(91% - 100%) = 1
= 2

taufrisch. Dein erster Computer hatte wahrscheinlich noch Röhren, stimmt's?

C: Nicht ganz. Da war zuerst eine Atari VCS 2600 Konsole, der bald ein C 64 folgte, anschließend ging's weiter mit Amstrad, Atari ST, Amiga, PC...

?: Moooooment, planst du ein Computermuseum oder hast du sonst keine Hobbies?

C: Weder noch. Ich sitze zwar auch in meiner kärglich bemessenen Freizeit viel vor dem Monitor, aber daneben gehe ich gerne zum Squash, höre mir Musik von Dire Straits, Simple Minds oder Wagner an - was gibt's

da zu lachen? Und dann lese ich viel, vor allem Biographien.

?: Welche Computerspiele bevorzugt Herr Lohengrin denn so zum Testen?

C: Blödmann! Mir gefallen praktisch alle Genres gleich gut, ein bißchen gleicher vielleicht Sportspiele, und nicht ganz so gleich Simulationen mit 300 Seiten Anleitung.

Warum mag dieser Mensch ausgerechnet Wagner? Damit finden wir doch nie eine Überleitung zur aktuellen Teststatistik! Egal, jetzt ist es eh zu spät...

**ECS hat
megastarke
Ladengeschäfte!!!**

8000 München 80 Rosenheimer Str. 92a Tel.: 089-4 48 93 89

1000 Berlin 12 Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.) Tel.: 030-3 12 46 42

7000 Stuttgart König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl. Tel.: 07 11-55 66 01

6000 Frankfurt 1 Töngesgasse 4 Tel.: 069-1 31 03 61

2800 Bremen 1 Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl. Tel.: 04 21-30 23 45

A-5020 Salzburg Wolf-Dietrich-Str. 23 Tel.: 06 62-87 28 33

Megastark in AMIGA-Software

Conquestador	79.00	Willy Beamish	79.00
Abandoned Places	79.00	Ork	65.00
Elvira 2	79.00	Ultima 6	75.00
Grand Prix	79.00	Kid Gloves 2	65.00
Apidya	69.00	Gobliiins	75.00
Monkey Island 2	89.00	Vroom	69.00
Larry 5	79.00	Roger Rabbit	75.00

Wir führen auch GAME BOY, SEGA MEGA DRIVE, GAME GEAR, MS-DOS, SUPER FAMICOM, PC ENGINE, CDTV und NEO GEO.



...ist
megastark!



Modern Talking

Es war einmal vor langer, langer Zeit (AJ 12/89), da stellten wir Euch hier das „Amiga Stereo Speaker System“ zur Klangverbesserung ohne Stereoanlage vor. Jetzt ist die verbesserte Neuauflage erhältlich.

Erstmal wurde die Leistung gegenüber dem Vorgängermodell verdoppelt, auch ist nun die Lautstärke für jede Box einzeln regelbar. Es gibt einen speziellen Soundverbesserer (z. B. für Action-games), LED-Anzeigen und die Möglichkeit, einzeln

(Bass-) Verstärker zuschalten zu können.

Ansonsten blieb alles beim Alten – die Optik ist nach wie vor hübsch, Netzteil und Anschlußkabel gehören nach wie vor zum Lieferumfang. Und last not least ist der „geboxte“ Sound für nach wie vor 99,- DM zu haben! Wo? Na, nach wie vor bei:

**AHS
Schirngasse 3 - 5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950**



Die Jufos kommen!

Ein Jufo ist ein Teilnehmer am berüchtigten Wettbewerb „Jugend Forscht“, und davon gab es in der aktuellen Runde 27 etwa 3600. Vom 7. bis zum 12. Mai treffen sich nun die diesjährigen Finalisten in Duisburg.

Wer also z.B. am 11. Mai zwischen 9 und 15 Uhr nichts Besseres zu tun hat, der sollte sich ruhig mal die Ausstellung der Wettbewerbsarbeiten in der Mercatorhalle ansehen – um ins Finale zu kommen, mußten die jugendlichen Forscher immerhin erst 43 regionale und dann noch 16 Landeswettbewerbe erfolgreich hinter sich bringen!

Tja, und wer wollte nicht schon immer wissen, wie man Hundekot im Dunkeln zum Leuchten bringt? Daneben gibt es aber auch halbwegs sinnvolle Arbeiten zu bestaunen, etwa eine computergesteuerte Blindenschrift. Wie gesagt, falls Ihr zufällig in Duisburg seid und gerade nichts Besseres zu tun habt...

Das Memory-Trio

Elektronische Notizbücher und Grafik-Taschenrechner sind ein teurer Spaß? Ach was, dank Casio ist die digitale Gedächtniskrücke für unterwegs jetzt erschwinglich geworden!

Bei der neuen Mini-Datenbank „SF-4300“ sind bis zu 1350 Datensätze, Weltzeituhr, Paßwortschutz und Erinnerungsfunktion bereits für 149,- DM zu haben; auf Wunsch gibt's auch ein Interface mit Speichermöglichkeit. Die Profi-Version mit 64 KB nennt sich „SF-

9700“ und schlägt mit 499,- DM zu Buche. Dafür erhält man ein entspiegeltes Display, dessen Kontrast individuell geregelt werden kann, und die Möglichkeit, das Gerät mit einer Translator-Card zum Dolmetscher auszubauen. Ja, und falls die Speicherkapazität von 2.600 Eintragen nicht ausreicht, kann mit RAM-Karten beliebig nachgerüstet werden. Besonders interessant könnte der Grafik-Taschenrechner „FX-6200G“ sein, er ist nämlich (weil nicht programmierbar) für den Schuleinsatz zugelassen. Knapp 100 Steine sind hier zu bizzare, schon stehen Euch

satte 185 Funktionen auf einem Grafik-LCD-Display mit 40 x 23 Punkten und 12stelliger Anzeige zur Verfügung. Antestmöglichkeiten im einschlägigen Fachhandel.



Das Plus zum Plus

Da hat man nun einen A500 Plus, und dann will kaum ein Game darauf laufen – schone Bescherung. Die Rettung in der Not ist eine Kickstart-Umschaltplatine. Ach, wäre der Spaß bloß nicht so unhandlich und teuer! Ist er doch garnicht...

Für alle geplagten Plusler gibt's ja jetzt KISS, den ex-

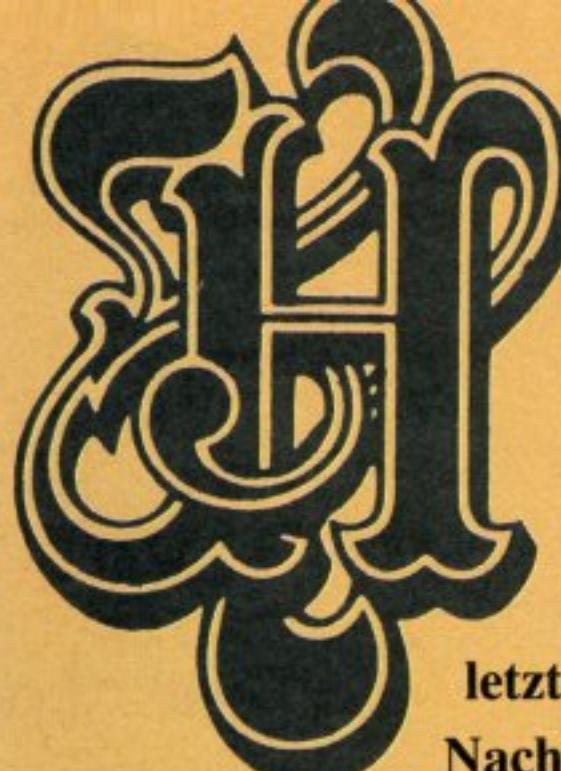
ternen Kickstart-Adapter zum Taschengeldtarif. Das Gerät wird einfach an den Expansionsport gesteckt, schon kann mit einem Schalter zwischen externer und interner Kickstart gewechselt werden – und das für bescheidene 69,- DM.

Wenn die Probleme mit der eingebauten Kick 2.0 also bald der Vergangenheit angehören sollen, müßt Ihr Euch nur (gesondert!) eine Kick 1.3 auf ROM zulegen

und an der vorgesehenen Stelle aufstecken; Kostenpunkt so um die 40,- DM. KISS ist übrigens auch für den A500, den A2000 (intern) und den 1000er erhältlich, bei letzterem erspart es Euch das Booten der Kickstart von Diskette. Infos und Bezug über:

**PWH
Hauptstr. 48
5014 Kerpen 1
Tel.: 02273/2720**





HISTORY LINE

„Battle Isle“ war der Strategie-Knaller des letzten Jahres, vielleicht sogar der letzten Jahre! Am offiziellen Nachfolger wird daher schon fleißig gebastelt, auch Datadisks hat Blue Byte in der Mache. Aber von Gutem kann man ja eigentlich nie genug haben...



...also haben sich die Männer um den Oberbläubeißer Lothar Schmitt noch eine brandneue Strategie-Reihe einfallen lassen, die auf den grundsätzlichen Features von „Battle Isle“ basiert! Im Gegensatz zum futuristischen Vorbild wird sich die Serie jedoch mit historischen Ereignissen auseinandersetzen, der Name History Line kommt nicht von ungefähr. Zunächst geht's mal wieder in den ersten Weltkrieg, die folgenden Strategicals sind während des amerikanischen Bürgerkriegs und der Feldzüge Napoleons angesiedelt. Begieben wir uns also zurück zu jenem verhängnisvollen 28. Juni 1914, als die Kugel eines Attentäters den österreichischen Thronfolger Erzherzog Franz Ferdinand niederknickte und damit einen Krieg von bislang nicht bekannten Ausmaßen einleutet...

Screenaufbau, Steuerung und Spielablauf werden natürlich ganz ähnlich wie bei „Battle Isle“ aussehen, diesmal gibt es 48 Ein- plus 32 Zwei-Spieler-Kampagnen. Im Unterschied zu den umkämpften SF-Inseln geht es hier aber wie gesagt absolut originalgetreu zur Sache! Das bedeutet zum einen, daß man nun Pioniertruppen, Doppel-

decker und dergleichen Museumsstücke mehr befehligt, zum anderen heißt das, daß sich der Verlauf der Geschichte nicht ändern läßt. Der Posten des Oberbefehlshabers ist daher tabu, stattdessen schlüpft man in die Rolle verschiedener (Heeres-) Kommandanten an historisch wertvollen Frontabschnitten.

Wenn man eine Schlacht verliert, kriegt man noch eine Chance, verpazt man die ebenfalls, heißt es Game Over.

Wer dagegen das strittige Territorium erobert, bekommt zur Belohnung reichlich Deko-Material (Orden, etc.) und einen geschichtlichen Rückblick: In animierten Zwischensequenzen erfährt man Wissenswertes über die damalige Waffentechnik, aber auch Infos über politische Vorgänge und das Leben der Bevölkerung werden geboten. Diese Zeitungsausschnitte und hübschen kleinen SW-Filmsequenzenersetzen den vom Inselkrieg her bekannten „Attack-Modus“, der strategische Teil der Schlachten gleicht hingegen weitgehend dem insularen „Move-Modus“: Vogelperspektive, Splitscreen für's Strategen-Duo und ausgeklügelte Icon-Steuerung - alles da.

Das heißt, so hundertprozentig sind die Säckelchen noch nicht da, besonders an der Steuerung wird noch fieberhaft gefeilt. Mit dem Start der History Line ist daher frühestens im August zu rechnen, wer kein Megabyte unter der Haube hat, braucht aber gar nicht erst mitzurechnen. Als kleines Trostpflaster sollte die erste Datadisk mit neuen Landschaften für „Battle Isle“ dann bereits innerhalb der nächsten ein, zwei Stunden erhältlich sein - ganz im Gegensatz zum „richtigen“ Nachfolger, der wohl erst 1993 von sich reden machen wird. (C. Borgmeier)

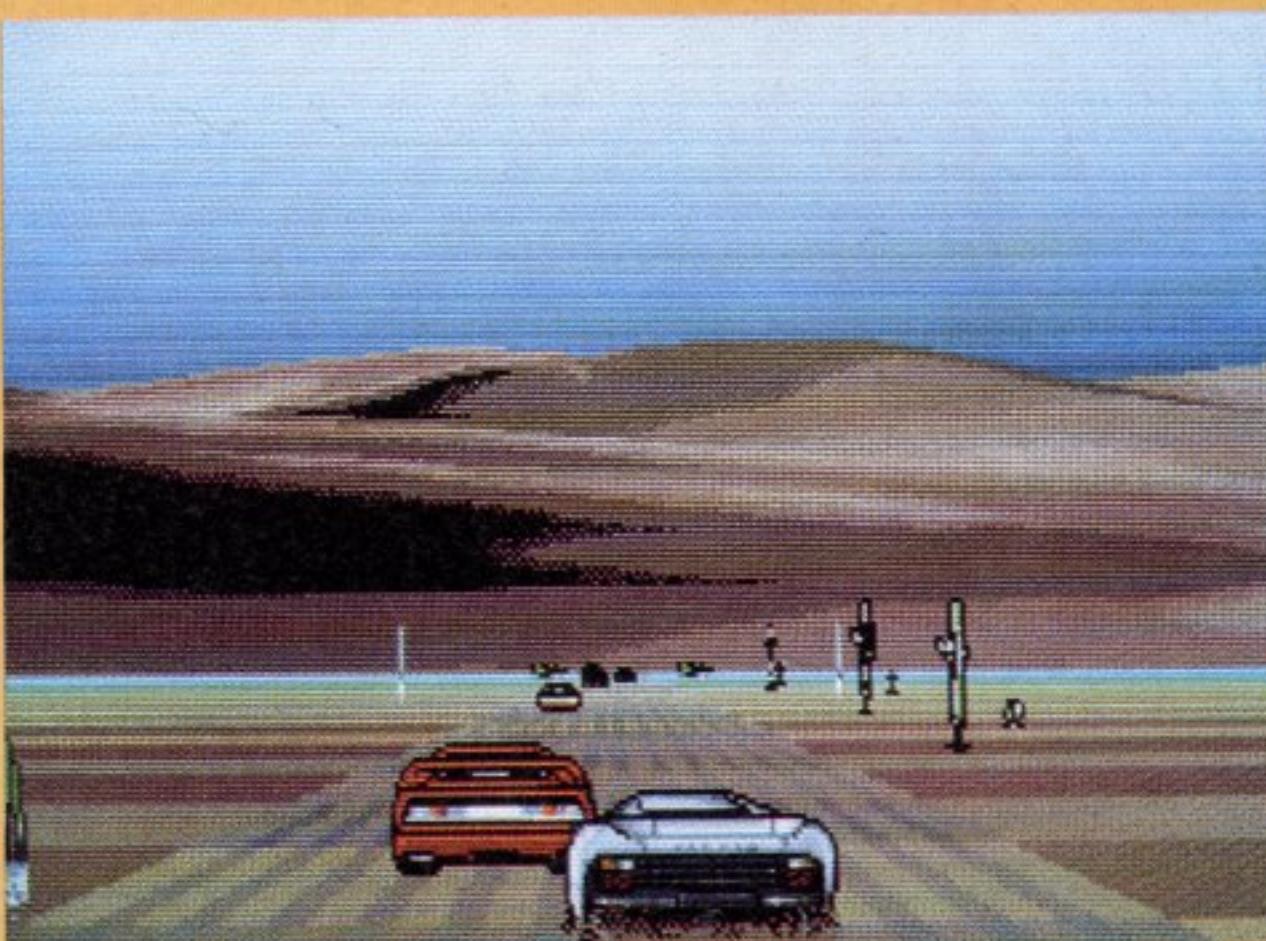


JAGUAR XJ 220

Während man bei Gremlin von „Super Cars“ bis „Lotus Turbo 2“ immer wieder den Tiger in den Tank packt, lassen die Kollegen von Core Design jetzt den Jaguar von der Leine - der schnellste Straßensportwagen der Welt wurde offiziell zur Versoftung freigegeben!

Ganze 350 Stück dieser automobilen Raubkatze findet man weltweit auf der freien Wild- bzw. Autobahn, für ein läppisches Millionenchen könnt Ihr den Jaguar XJ 220 in Eurer Garage heimisch machen. Die digitale Ausführung wird freilich schon zum Preis einer halben Tankfüllung zu haben sein und ist naturgemäß nicht ganz so rar wie die Straßenversion. Dennoch soll das gute Stück einen Hauch der Exklusivität des Originals bieten - also haben die „Thunderhawk“-Macher Mac Avery und Jason Gee erst den Jaguar-Ingenieuren über die Schulter geschaut und dann tief in die Trickkiste gegriffen...

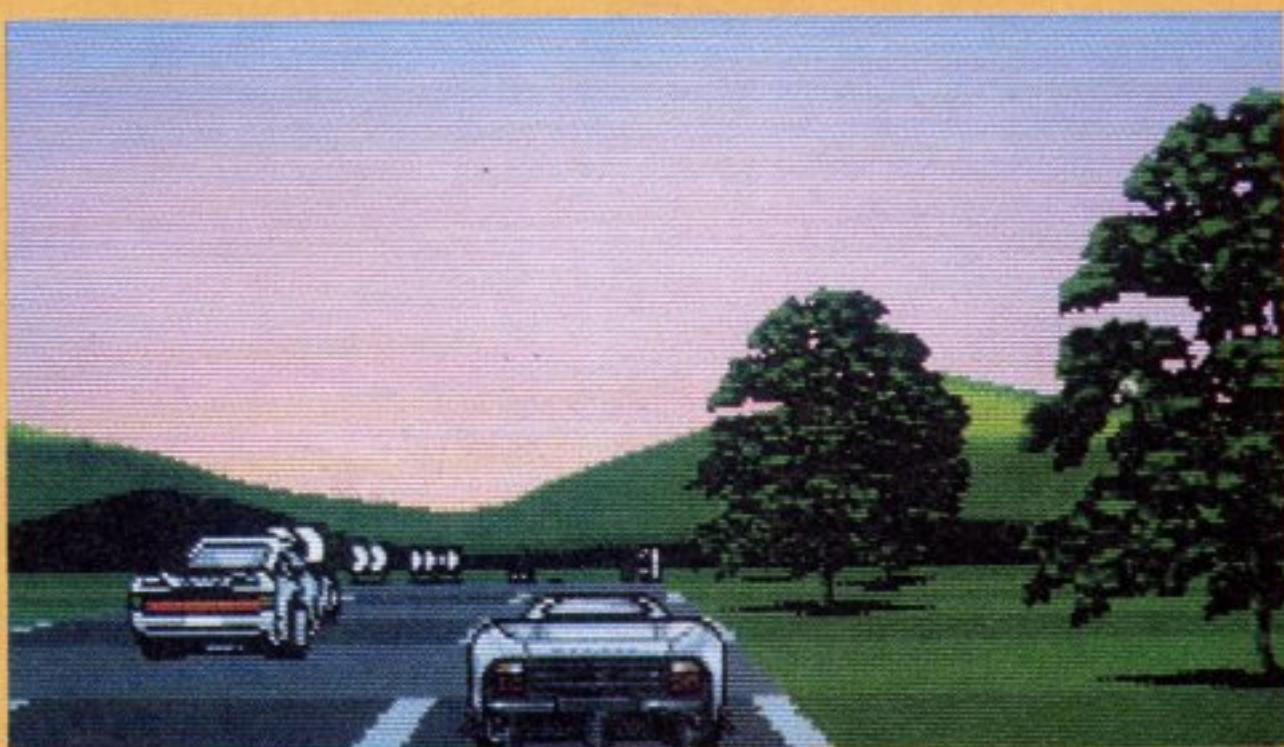
Der britische Superbolide entführt Euch in zwölf Länder, wo jeweils drei Rennen ausgetragen werden, was summarum 36 Level voller gegnerischer Porsches, Ferraris und Lamborghinis macht. Englische Umgangssformen können unterwegs ruhig beiseite gelassen werden, man rammt die rollenden Verkehrshindernisse kurzerhand von der Straße - aber bitte nicht zu ausgiebig, sonst ist der flotte Jaguar beim nächsten Rennen nicht mehr einsatzfähig. Erstmalig wird hier an der Helligkeit der Rücklichter zu erkennen sein, wie stark der Vorausschleicher



gerade in die Bremsen steigt! Überhaupt soll es auf den internationalen Strecken von Deutschland über Brasilien bis Indien sehr realistisch zugehen, z.B. schickt Petrus hin und wieder eine ordentliche Ladung Nebel, Schnee oder Regen herab, was nicht nur die Sicht behindert, sondern auch das Handling des Wagens beeinflusst. Zu den Tücken des Straßenverkehrs gehören außerdem Seitenwinde, Sandstür-

me und nasse Blätter auf der Fahrbahn, während man Wasserfälle, Tunnel, Brücken, Bergpässe, Klippen und sogar belebte Kreuzungen passiert. Auch akustisch fährt, äh geht Core Design bei der Lizenz-Premiere neue Wege: Neben dem Super-Jaguar hat man selbst den Feind-Racern digitalisierten Original-Motorensound spendiert! Daneben sorgen sechs verschiedene Begleitmelodien für musikalisch beschwingtes Rennvergnügen.

Ja, die Zusammenarbeit mit den Herstellern der Edelkarosse scheint sich bezahlt zu machen - oder sehen die Screenshots etwa nicht lecker aus? Gut, auf den ersten Blick kann das Spiel eine gewisse Ähnlichkeit mit „Lotus Turbo 2“ nicht verleugnen, aber das dürfte ja kaum von Nachteil sein, genau wie die Möglichkeit, zwei Amigas für gemeinsames Rasen (per Nullmodem) zu verkuppeln. Der Startschuß fällt jedenfalls Ende Mai, bis dahin habt Ihr noch Zeit, Eurer „Freundin“ das Renngewicht von 1MB anzutrainieren - darunter setzt sich die Wildkatze nämlich gar nicht erst in Bewegung. (pb)



Mit „Bubble Bobble“ fing es 1987 in der Spielhalle an: Alle Welt war von den beiden putzigen Plattform-Drachen begeistert. Das blieb auch bei der Amiga-Umsetzung so, der Nachfolger „Rainbow Islands“ zog dann die letzten Zweifler in seinen Bann. Und jetzt geht's endlich weiter!

BUBBLE BOBBLE III:

PARASOL STARS



Der Amiga Joker meint:
Parasol Stars ist ein neuer Stern
am Plattform-Himmel!

Eigentlich wollten Bub und Bob ja in Rente gehen, nachdem sie auf den Regenbogen-Inseln für Ruhe und Ordnung gesorgt hatten. Zwei so erfolgreiche Helden im Altenheim, das paßte

Ocean aber gar nicht ins Konzept! Also müssen die Jungs nochmal ran, um hier dem fiesen Chaostikhan das Handwerk zu legen – ehe der Schlimmeling mit seinen Monsterhorden noch das ganze Universum verseucht...

Insgesamt sieben Planeten warten auf ihre Befreiung, von denen jeder noch einmal in sieben Level unterteilt ist. Zusätzlich gibt's drei Geheimwelten, deren Eingänge in akribischer Kleinarbeit gesucht werden müssen. Wie nicht anders zu erwarten, wimmelt es überall von Feinden, auch die obligatorischen Endgegner harren ihrer obligatorischen Tracht Prügel. Als Waffen besitzen Bub und Bob lediglich ihre Sonnenschirme, die übrigens ein Geschenk der dankbaren Bewohner von Rainbow Island sind. Und diese Schirmchen haben's ganz schön in sich: Schon ihre bloße Berührung wirkt tödlich, zudem können Bub und Bob mit ihnen Wassertropfen aufsammeln, um sie dann den wasserscheuen Monstern entgegenzuschleudern. Läßt man fünf Tropfen zusammenkommen, wird daraus ein Mega-Tropfen, der sämtlichen Feinden das Fürchten lehrt. Daneben sind auch die üblichen Extras vertreten: am Wegesrand verstreute Mahlzeiten für den kleinen Hunger zwischen durch, Siebenmeilen-Stiefel zum schnelleren Vorwärtskommen, Smart-bombs und zusätzliche Leben, weil die drei von Haus aus vorhandenen kaum

für alle sieben Planeten reichen werden.

Grafik und Sound sind von gewohnt zuckersüßer Güte, wobei man die einzelnen Spielabschnitte wie beim Vorgänger auch hier wieder bestimmten Themen gewidmet hat. So spielt die erste Runde z.B. in einer Musikwelt, in der unsere Mini-Helden dem Angriff verschiedener Musikinstrumente ausgesetzt sind – etwa mutierten Trompeten, Killer-Pianos und ähnlichen Bestien. Auch in punkto Gameplay stimmt alles, nichtzuletzt, weil der zwischenzeitlich („Rainbow Islands“) eingesparte Zwei-Spieler-Simultanmodus wieder eingeführt wurde. Man kann sogar seinem Kollegen aufs (Schirm-)Dach steigen, um auf diese Weise an die etwas entlegeneren Extras heranzukommen.

Man braucht also kein Prophet sein, um vorherzusehen, daß Bub & Bob mit diesem Spiel die Herzen ihrer Fans wieder genauso erobern werden, wie ihnen das vorher schon zweimal gelungen ist. Die Programmierer haben jedenfalls das ihre dazu getan, apropos Programmierer: Diesmal gab es gar kein Arcade-Original, die Amigaver- sion wurde unmittelbar von der PC-Engine konvertiert. Das Ergebnis kann sich wirklich sehen und spielen lassen! (L.Bunder)



Parasol Stars

Grafik:	75%
Sound:	71%
Handhabung:	82%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	80%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Ocean

Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Highscores speicherbar, Pause- und Continue-Funktion.

Das Schwarze Auge®

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHR!

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzenpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...



Unter Lizenz
von



Die Schicksalsklinge® wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen. Erleben auch Sie Aventuriens, die Welt des Schwarzen Auges, in all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und enträtzen Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!



DIE SCHICKSALSKLINGE



ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1



FANTASY
PRODUCTIONS

We unchain your fantasies...
...on your
Amiga, IBM PC and
Atari ST

RACE DRIVIN'

Da soll sich noch einer auskennen:
 „Hard Drivin“ war eine Umsetzung
 des gleichnamigen Atari-Automaten,
 „Hard Drivin‘ 2“ eine Eigenproduktion
 von Domark, und die dritte Vektor-Raserei
 kommt wieder aus der Spielhalle. Der erste
 Teil war mies, der zweite gut, und jetzt?

Stoßverkehr auf der Achterbahn

Der Amiga Joker meint:
 Race Drivin‘ markiert
 ganz klar den Höhepunkt
 der schnellen
 Vektor-Serie!

Na, jetzt fehlt jedenfalls der Streckeneditor, mit dem man beim zweiten Streich eigene Stunt-Tracks entwerfen konnte. Aber bitte, den gibt's in der Spielhölle schließlich auch nicht. Was es hingegen beim originalen Race Drivin‘ gibt, das sind verschiedene Boliden und drei Strecken zur freien Wahl...

Zunächst entscheidet man sich also, ob man lieber im Sportwagen, Speedster oder Roadster seine Runden drehen will. Unterschiede im Fahrverhalten wird man zwar vergeblich suchen, dafür kann jeder Wagen mit einem individuell gestylten Armaturenbrett aufwarten. Außerdem sind die Wägelchen mit Automatik oder Viergangschaltung zu haben, letztere hat sogar einen Rückwärtsgang. Kommen wir nun zu den Kursen, genaugenommen gibt's davon nämlich vier - schließlich ist der alte Originalkurs auch wieder mit von der Partie und zählt dank seines „Stunt-“ bzw. „Speed-Tracks“ ja quasi doppelt.

Neu ist dagegen der „Super Stunt Track“, und gegen den wirken die Steilkurven, Loopings und Zugbrücken des Oldies direkt wie Kinderkram: Die Achterbahnfahrt auf den Serpentinen ist ja noch relativ problemlos zu meistern, aber spätestens bei dem „gespaltenen“ Looping, dem Korkenzieher oder dem Überkopfsprung trennt sich die Spreu vom Weizen! Etwas gemütlicher fährt sich's dann wieder auf dem „Autocross“, einem Rundkurs ohne nennenswerte Schwierigkeiten.

Wie gehabt wollen sämtliche Schikanen innerhalb eines Zeitlimits gemeistert sein, wobei ein sogenannter Phantom Photon kein noch so halsbrecherisches Manöver scheut, um den Spieler von der Straße zu drängen. Nur gut, daß man wenigstens auf der Super Stunt Strecke seine Ruhe vor dem computergesteuerten Geisterfahrer hat, dafür herrscht auf dem althergebrachten Kurs nun umso mehr Verkehr. Um sich heiße Kopf-an-Kopf-Duelle mit einem Kumpel zu liefern, kann man entweder per Nullmodemkabel zwei Amigas verkuppeln oder auf den brandneuen Duo-Modus zurückgreifen. Hierbei fährt der erste Spieler zunächst sein Rennen gegen den Phantom Photon, die Fahrt wird auto-



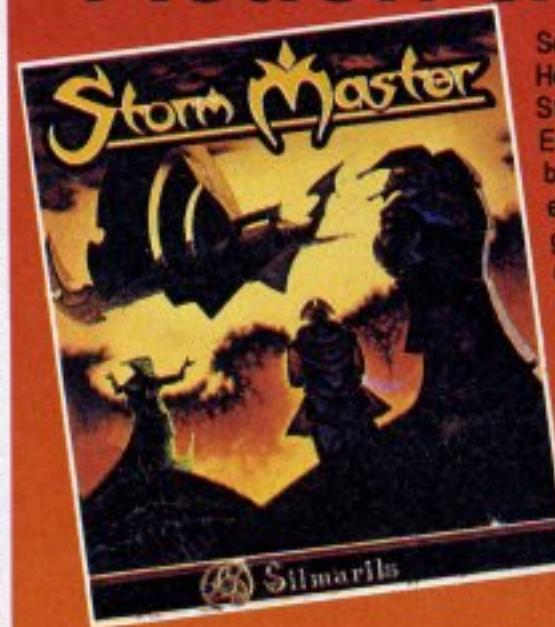
Der Super Stunt Track für Super Stuntfahrer.



Auweia, das sieht böse aus!

Storm Master

Fiction & Facts:



"Gut gemixt: Viel Wirtschaft, eine Extraktion Strategie und ein Hauch von Action."

PC JOKER 72%

"Storm Master pustet frischen Wind ins Strategen-Gehege."

AMIGA JOKER 72%

"Wer über einen Amiga oder einen MS-DOS-Rechner verfügt, sich genug strategisches Geschick, kaufmännisches Talent und politischen Weitblick zutraut und zudem noch her vorragend gemachte Strategie-Wirtschaftssimulationen im Fantasy-Milieu mag, wird mit dem - komplett in Deutsch erscheinenden - Storm Master sehr gut bedient".

SPIELBOX

Für AMIGA, ATARI ST, MS-DOS 5,25" und 3,5"



Fiction & ...

fantasy

CRYSTALS OF ARBOREA

Suchen Sie sich eine handvoll Helden, und finden Sie als Team die 4 magischen Kristalle der Harmonie. Befreien Sie das gebeutelte Land aus den Klauen des bösen Morgoth - dem Lord des Chaos.

"Adventurespaß vom Feinsten - die Crystals of Arborea strahlen in allen Farben des Regenbogens."

ASM-HIT 6/91

"Adventurespaß vom Feinsten - die Crystals of Arborea strahlen in allen Farben des Regenbogens."

C.U. AMIGA 91

COLORADO

Arcade-, Puzzle- und Strategiespaß auf der Suche nach einer längst vergeblichen Goldmine - Wider Westen inclusive.

"Die ständige Herausforderung fesselt an den Bildschirm und lässt den Geist nicht mehr zur Ruhe kommen."

AMIGA ACTION

BOSTON BOMB CLUB

Eine Gruppe von Wissenschaftlern trifft sich Mitte des 19. Jahrhunderts in einer Bar in Boston und konzipiert die Grundidee für die heutigen Puzzle-Spiele...

"Eine zündende Idee steckt hinter diesem bombigen Titel... die Umsetzung vermeinte ebenso zu begeistern wie Sound und Handling." AMIGA DOS 82

"Boston Bomb Club ist ein Genuss..."

"Ein vertiefelt schwieriges, aber außergewöhnlich erfreuliches Stückchen Gedächtnistraining."

ZERO 5/91

Für Amiga, Atari ST, MS-DOS 5,25" und 3,5"

C.U. AMIGA 84

pak

daze
marketing

Silmarils

VERTRIEB DURCH: RUSHWARE GmbH

BRÜCHWEG 128-132, D-4014 KARLSRUHE

matisch gespeichert, und der zweite Spieler muß sich dann gegen beide Fahrzeuge (das des Phantoms und das Gespeicherte!) durchsetzen. Etwas unfair, vielleicht wäre ein Splitscreen à la „Lotus Turbo 2“ die bessere Lösung gewesen. Naja, so muß man sich halt abwechseln.

Langeweile kommt in keinem Fall auf, dafür sorgt allein schon die prachtvolle 3D-Vektorgrafik. War sie bei den Vorrätern schon hübsch anzusehen, so wurde sie jetzt nochmal gehörig aufgepeppt und flutscht nun deutlich williger über den Screen. Wer seine Bildschirmrennen am liebsten ruckelfrei genießt, darf durch Verzicht auf das eine oder andere Objekt (Schilder, Häuser, Kühe, etc.) noch einen Zahn zulegen, denn neuerdings ist der Detailgrad regelbar. Gut gefallen hat uns auch, daß sich die Rennstrecken in der Farbgebung und durch einen anders gestalteten Horizont voneinander unterscheiden; daß Crashes aus der Vogelperspektive wiederholt werden, ist für harte Driver ohnehin Ehrensache. Dafür muß man nunmehr auf einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad verzichten, und die Soundeffekte sind immer noch so mäßig wie bei den Vorgängern (ganz im Gegensatz zum tollen Heavy Metal im Titelscreen).

Das Wichtigste kommt wie so oft zum Schluß: Endlich kann die Steuerung voll überzeugen! Je nach Gusto darf die Sensibilität justiert werden, dann braucht es nur noch einen Joystick zum großen Raserglück, denn die Maus ist nach wie vor zweite Wahl. Tja, hätte man den Streckeneditor nicht wegrealisiert, wäre Race Drivin' seinen Vorgängern nicht gar so ähnlich, und gäbe es mittlerweile nicht schon eine Unzahl solcher Games - wir hätten nochmal 10 Prozent und einen Hit draufgelegt! (rl)



Race Drivin'

Grafik:	82%
Sound:	59%
Handhabung:	76%
Spielidee:	59%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	75%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Domark

Genre: Sport

Spezialität: Die Highscores werden nicht gespeichert, dafür zusätzlicher Speicher erkannt, wodurch Nachladezeiten entfallen.



Viel Verkehr am „Klassik-Kurs“.

Autocross - mehr 'ne Übungsstrecke.



GLOBAL EFFECT

Wie hat Euch eigentlich „Sim City“ gefallen? Toooll, aber ein Gegenspieler wäre halt schön gewesen? Wie bitte, mit der Ökologie hättet Ihr auch ganz gerne ein bißchen experimentiert? Ja, dann holt Euch doch einfach die neue Echtzeit-Simulation von Millennium!

Der Amiga Joker meint:
Global Effect - Ökologie, die Spaß macht!

Denn als allgewaltiger Chef einer außerirdischen Kolonie darf man hier seine städtebauerischen Fähigkeiten wahlweise alleine ausleben, an einem cleveren Computergegner messen oder gar per Nullmodem gegen einen gleichgesinnten Spezi um die Wette zivilisieren. Die Lebensqualität (Durchschnittstemperatur, Bodenschätzungen usw.) des zu besiedelnden Planeten kann ganz nach Belieben eingestellt werden; daneben warten acht fixfertige Szenarios von der Eiswelt bis zum Regenwald auf biodynamisch wertvolle Kolonisten.

Wie oder wo auch immer, zunächst setzt man in bester Sim-Tradition ein paar Stadtviertel in die Pampa, welche von einem Wind- oder Solarkraftwerk versorgt werden sollten - denn hier haben Energieverschwender schlechte Karten! Damit wir uns richtig verstehen, die Rede ist erstmal von einer spezifischen Game-Power, dem Mana aus „Populous“ nicht unähnlich. Alles, was man tut oder baut, kostet ein

Quentchen dieses Lebenssaftes, andererseits wirft eine florierende Kolonie ja genügend davon ab. Leider gilt das auch für Dreck und Industrieabfälle, welche mit Recycling-Centern und Aufbereitungsanlagen entsorgt werden müssen; andernfalls verpufft die kostbare Energie, ja es drohen gar Umweltschäden bis hin zur Klimakatastrophe. Gottele, dann baun wir halt mehrere



Wüstensand von Menschenhand?

kleine Städtchen, um an unser täglich Mana zu kommen. Gute Idee, nur leider ist die erforderliche Benutzung von Übersichtskarten, Tabellenmaterial und dergleichen ebenfalls nicht kostenlos, selbst fürs Terrain-Scrolling muß gelöhnt werden! Zudem wachsen die Orte ganz von alleine weiter (auch wenn man sich nicht um sie kümmert),

was dem Spieler zwei bis drei Striche durch die ökologisch ausbalancierte Rechnung machen kann. Damit nicht genug: Erdbeben erschüttern die Scholle, man kann Bergbau treiben, um Kohlekraftwerke zu versorgen, für Atommeiler nach Uran buddeln, Farmen anlegen und sogar (auf rein strategischer Basis) gegen den oben erwähnten Widersacher zu Felde ziehen. Daß derlei kriegerische Aktivitäten jedoch dem Öko-Gleichgewicht nicht unbedingt zuträglich sind, kann man bereits an den ebenfalls verfügbaren Katastrophen-Szenarios ermessen, wo z.B. eine postnuklear verseuchte Welt der Rettung harrt. Aber auch zuviel Kohlendioxid, Ozonlöchern und vergifteten Böden darf man sich versuchen.

Die umweltfreundliche Welten-Simulation präsentiert sich wie beim Maxis-Vorbild in grafisch schlichter (und kaum animierter) Vogelperspektive, neben dem großen Terrain-Fenster pflügt die Maus durch ein Feld mit diversen Steuericons. Vom Sound ist eine nette Titelmelodie zu vermelden, die drei FX vergessen wir besser. Fazit: Komplexes Öko-Klimbim für den passionierten Sim. (jn)



Global Effect

Grafik:	43%
Sound:	29%
Handhabung:	68%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	64%
Red. Urteil:	72%

Für Fortgeschrittene

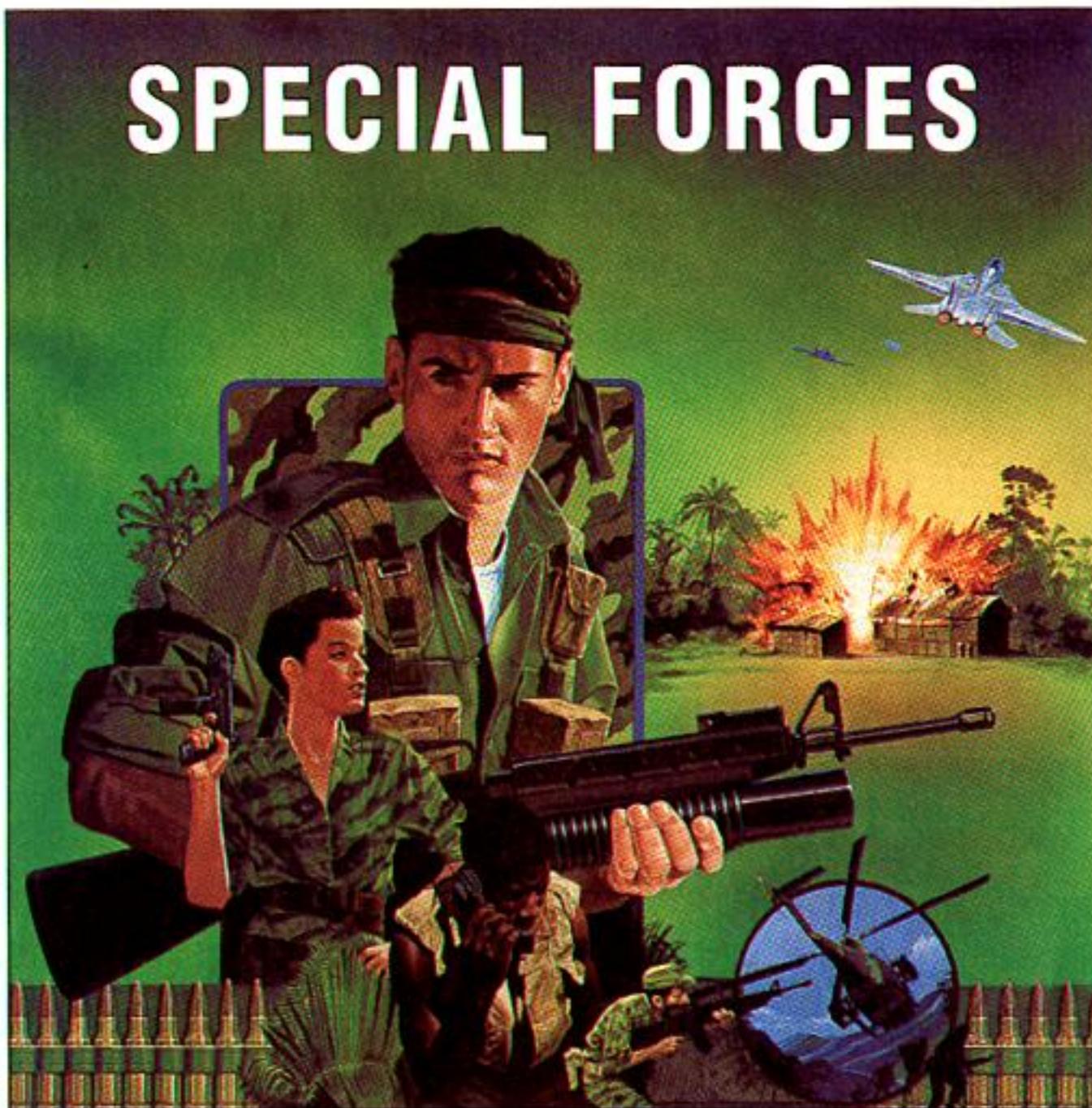
Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Millennium

Genre: Simulation

Spezialität: Zwei Disketten, 1MB erforderlich, komplett in deutsch. Nutzt auf Wunsch das ECS-PAL-Format.

*Rüsten Sie Ihre beste
Waffe...*



Ihren Verstand!

*Special Forces ist eine aktionsgeladene
strategische Simulation von Super-
Eingreiftruppen auf schwierigsten
Missionen.*

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

Special Forces, für IBM PC Kompatibles, von den Autoren von *Airborne Ranger*TM. MicroProse Ltd.
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.
GL8 8DA. Tel: 0666 504 326



Vor vier Jahren präsentierte Infogrames das Geiseldrama „Hostages“, vor anderthalb lief die Werbekampagne für den Nachfolger, dann herrschte erstmal Funkstille. Der neue Action-Schocker kam also langsam – kommt er auch gewaltig?

ALCATRAZ

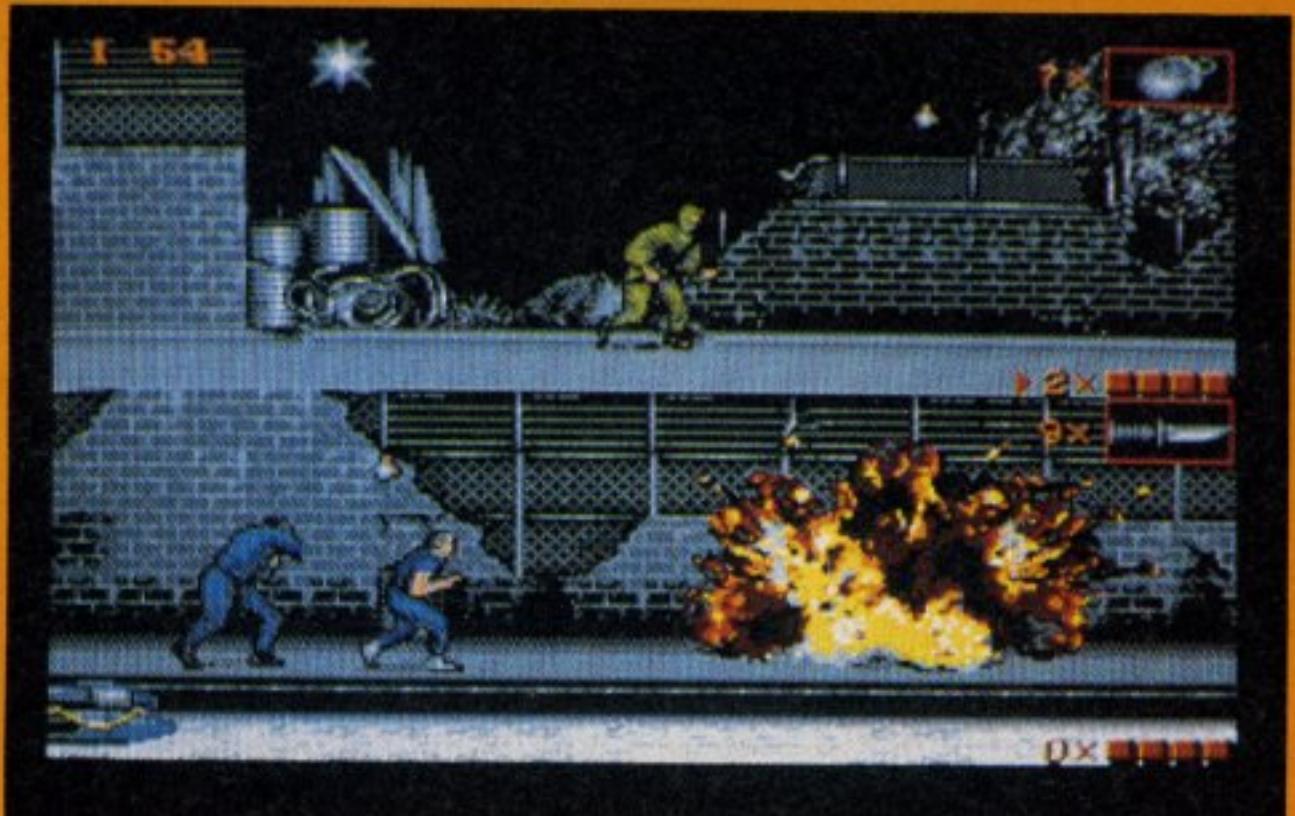
Der Amiga Joker meint:
Alcatraz ist Action auf die ganz harte Tour!

Die Zeit: 1996. Der Ort: Alcatraz, die längst stillgelegte Gefängnisinsel in der Bucht von San Fanzisco. Die Situation: Der Drogenhändler Miguel Tardieu hat auf dem heruntergekommenen Knast-Eiland sein Hauptquartier errichtet. Die Aufgabe: Mit einer Eliteeinheit die Insel stürmen! Das hört sich vernünftig an, doch scheinbar besteht der Trupp aus ganzen zwei Leuten, die (vorerst) nur mit Wurfmessern bewaffnet sind und sich zu allem Überfluß

auch noch den (Split-) Screen miteinander teilen müssen – tja, man spart, wo man kann...

Die Jagd beginnt im Inselhafen, von dort aus muß man sich unter Zeitdruck auf einer düsteren Straße weiter nach rechts vorkämpfen. Aber nicht zu weit, sonst steht man plötzlich vor dem Hubschrauber, der einen eigentlich erst nach getaner Arbeit abholen soll! Das passiert aber nur, wenn man bei der anfänglichen Einsatzbesprechung nicht aufgepaßt hat; hier erfährt man nämlich, welche Gebäude in welcher Reihenfolge durchsucht werden müssen: In einer Baracke sind Beweismittel sicherzustellen, dann geht's wieder

raus zur Straße und kurz darauf in eine verlassene Fabrik, die Miguel als Lager benutzt. Sobald man dort zwei Zeitbombe gelegt hat, darf man sich als Fassadenkletterer betätigen, um in das dritte und entscheidende (Gefängnis-) Gebäude einzudringen. Aber keine Sorge, bis dahin ist es ein weiter Weg! Solange man sich auf der Straße befindet, ist der Bildschirm horizontal geteilt, in den diversen Baulichkeiten vertikal. Das gilt auch, wenn man alleine unterwegs ist – das Zweitspieler-Sprite bleibt dann einfach stehen, bis es Miguel's Schergen abserviert haben. Und Schergen hat der Drogenbaron eine ganze Menge, zufallsgesteuert tauchen sie von links, rechts oder vorne auf und machen mit ihren MGs, Flammenwerfern, Messern und Handgranaten Jagd auf des Spielers (drei) Bildschirmleben. Das hat auch sein Gutes, weil besiegte Gegner ihre Waffen zur Weiterbenutzung zurücklassen; um die gerade aktive Waffe zu wechseln, muß man sich auf der Straße allerdings erst einen sicheren Hinterhalt suchen. In den Gebäuden hat man dagegen immer ein Gewehr, außerdem wird dort ein kleiner Radarscreen zur besseren Orientierung in den labyrinthartigen 3D-Räumlichkeiten eingeblendet. Das Radar und die Fassadenkletter-Sequenz (bei der man Suchscheinwerfern ausweichen muß) kennt man bereits von „Hostages“, überhaupt ist Alcatraz ein typischer Nachfolger. Das verspricht zwar einerseits wenig Originalität, andererseits erneut abwechslungsreiche Action in stimmungsvoller Präsentation – sowohl was die Grafik (lediglich das Scrolling ruckelt leicht), als auch was Musik und Sound-FX betrifft. Dazu kommt eine absolut problemlose Handhabung mittels Joy oder Keyboard; insgesamt war die lange Produktionszeit also nicht umsonst. (C. Borgmeier)



Alcatraz

Grafik:	70%
Sound:	76%
Handhabung:	81%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	78%
Variabel	
Preis:	ca. 89,- DM
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action

Spezialität: Zwei Disks, keine Highscores, Codeabfrage, Pause-Funktion.

HEUTE KEINE
WERBUNG FÜR

REBEL RACER

WEIL,

REBEL RACER

IST SO GUT, DASS

REBEL RACER

KEINE WERBUNG BRAUCHT.

GUTEN TAG!

REBEL
RACER



„WER BREMST, VERLIERT“

BONICO

IHR SOFTWAREPARTNER

FRAGEN ZU BONICO-SPIELEN?

BONICO SERVICE-LINE:

0 61 07-6 20 67



NORDRING 71

4630 BOCHUM 1

TEL.: 02 34/68 04 60

FAX: 02 34/68 04 97

AMIGA

PC
C 64

PAPERBOY 2

Ja, mir san mi'm Radl da!

Wer erinnert sich noch an „Paperboy“, Ataris Arcade-Oldie mit dem BMX-Lenker? Alle, keiner? Na, dann vielleicht an Elites famose Amigaversion? Was, auch Fehlanzeige? Umso besser, dann hat Euch Mindscapes Fahrrad-Fortsetzung wenigstens Neues zu bieten...

Denn generell halten sich die Abweichungen zum Vorgänger in Grenzen: Damals wie heute radelt man als Zeitungsjunge durch belebte Vorstadtstraßen und wirft seine Ware in die Briefkästen der Kunden bzw. ins Fensterglas der Abo-Muffel (da die Leute trotzdem abonnieren, werden wir die Methode wohl auch mal ausprobieren). Neu ist, daß die Route nun nicht mehr diagonal von rechts nach links, sondern in verschiedene Richtungen scrollt; folgerichtig darf man seine Blättersammlungen jetzt beidseitig abfeuern.

Dutzende von Straßen wollen beliefert werden, überall ist der Teufel los! So kann man etwa Mülltonnen umnieten oder aufgebockte Autos auf den drunterliegenden Besitzer krachen lassen, während man selbst tollwütigen Rasenmähern und bissigen Hunden ausweicht. Zwischenrein müssen Zeitungsstapel aufgeklaubt werden, ehe der Papiervorrat zur Neige geht. Nach getaner Arbeit folgt jeweils ein Bonusparcours, wo man das

Punktekonto durch gekonnte Zielwürfe gefahrlos aufbessern darf. Hier kann man im Zwei-Spieler-Modus nun auch gemeinsam radeln, während die Zeitungen sonst nacheinander zugestellt werden.

Eine bunte Grafik voller Gags und makelloses Scrolling in allen vier Himmelsrichtungen machen den stressigen Ritt am Drahtesel erneut zum Vergnügen; auch die schwungvolle Musik samt knackiger Effekte



weiß zu gefallen. Paperboy 2 mag altgedienten Pedalisten zwar wenig Neuheiten bieten, eine Gaudi ist es allemal! (rl)



Paperboy 2

Grafik:	74%
Sound:	68%
Handhabung:	72%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	69%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Mindscape
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Highscoreliste, Pause-Funktion und deutsche Anleitung.

TOP BANANA

Die Umweltkatastrophe

Unsere schöne Erde ist in einem erbärmlichen Zustand: Die Regenwälder liegen im Sterben, das Ozonloch wird täglich größer, die Pegel der Weltmeere steigen unaufhaltsam, und die umweltverträgliche Soft wird auch immer schlechter!

man unter Zeitdruck (steigender Wasserpegel) durch zwölf vertikal scrollende Level und ballert mit Herzchen auf Bulldozer und andere Umweltfrevler. Die hinterlassen nach Abschuß Bonusfrüchte, die den eigenen Energiehaushalt mal fördern, mal schädigen, genau wie das bereits herumliegende Obst. Aufzüge befördern das Spielersprite in höhere Regionen, Extras verschaffen ihm bessere Waffen und mehr Sprungkraft, Ende Gelände.

Das spielt sich alles noch langweiliger als es sich hier liest, zudem ist am Screen davon so gut wie nichts zu erkennen: Eklige, kaum animierte Digigráfik in häblichen Farben, aber ruckelfreies Parallax-Scrolling – na super! Top Banana ist nahezu unspielbar, herzlich unoriginell und dank bescheuerter Soundsamples und schräger Titelmusik auch akustisch unerträglich. Fazit: Müllsammeln im Park ist das spannendere und sinnvollere Umweltgame! (rl)



Top Banana

Grafik:	17%
Sound:	22%
Handhabung:	24%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	14%
Preis/Leistung:	12%
Red. Urteil:	16%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Hex
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Üble Handbuchabfrage als Kopierschutz, die Grafik kann mit einem Malprogramm nachbearbeitet werden – wäre auch nötig!



SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.

...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

**Amiga 500 Speichererweiterung
auf 2,5 MB, weiterhin 222,-**

**Amiga "Plus" Speichererw.
auf 2 MB Chip RAM 179,-**

**Soundblaster 2.0 Deutsch mit
Mailbox-Zugriff 299,-**

**Adlib-compatible-Soundkarte
nur 129,-**



GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I"

für **AMIGA 500**

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neuste Gate - Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

nur 399,- DM

Hier finden Sie **SOFT & SOUND in ganz Deutschland:**

O-1034 Berlin, Boxhagener Str.23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
O-1071 Berlin, Rohdenbergstr.6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr.57, Tel.:040/224633
W-2300 Kiel, Sternstr.8 (am Wilhelmsplatz), Tel.:0431/970046
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str.104,
W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.:05141/214411
W-3300 Braunschweig, Holwedestr.10, Tel.:0531/508231
O-3300 Schönebeck, Ahornstr.11, Telefon auf Anfrage
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr.1, Tel.:0211/4910187
W-4040 Neuss, Hammtor 20, Telefon auf Anfrage
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str.210, Tel.:02161/601556
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr.2-4, Tel.:0203/21084
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.:02041/21973
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage
W-4300 Essen 1, Moltkestr.36, Tel.:0201/207629
W-4330 Mülheim, Delle 47, Telefon auf Anfrage
W-4350 Recklinghausen, Dortmund Str.31, Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster, Ferdinandstr.8, Tel.:0251/2787515
W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage
W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.:0541/586809
W-4630 Bochum, Hemer Str.383, Tel.:0234/531018
W-4690 Herne, Hauptstr.178, Tel.:02325/53643

W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr.1, Tel.:0521/138033
W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806
W-5400 Koblenz, Markenbildchenweg 24, Tel.:0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr.21, Tel.:0651/40532
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.:0202/811118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr.19, Tel.:02962/6753
W-5800 Hagen, Märkischer Ring 5, Telefon auf Anfrage
W-5840 Schwerte, Telefon auf Anfrage
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.:02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr.25, Tel.:069/590180
W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Telefon auf Anfrage
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.:06131/237665
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr.8, Tel.:0681/582771
W-6650 Homburg, Karlsbergstr.16, Tel.:06841/15142
W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.:06324/2092
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr.3/Ecke Luisenring, Tel.:0621/101203
O-7050 Leipzig, Dreilindenstr.17, Tel.:0037/41/4787781
W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr.5, Tel.:0721/853360
W-8000 München, Ringseisstr.8, Tel.:089/531764
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr.37, Tel.:0911/467744
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.:0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr.33, Tel.:0831/17762
L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr. Klein, Tel.:00/818/990

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.:0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Sonderbriefe

Lange haben wir studiert, ob wir uns in dieser Ausgabe Eure trefflichen Bemerkungen nebst unserer witzigen Antworten nicht mal sparen sollten - weil ja die Mailbox weiter hinten im „April Joker“ schon so überaus trefflich und witzig ist! Aber dann wollten wir auch wieder keine leeren Seiten im Heft haben...

Noten für die Ewigkeit?

Leider muß ich feststellen, daß Eure Testergebnisse sehr willkürlich ausfallen! „Corporation“ z. B. habt Ihr im Joker 11/90 als „funkelnden Software-Diamanten“ bezeichnet. Zwar sei die Steuerung „gewöhnungsbedürftig“, doch wenn man den Bogen erstmal raushabe, gehe es recht flott voran. Anschließend folgte eine Note von 88 Prozent und der begehrte Joker-Hit.

Schaut man dagegen in das Sonderheft „Rollenspiele“, so trifft einen beinahe der Schlag: 66 Prozent Gesamturteil! Wer den dazugehörigen Text unter die Lupe nimmt, dem fällt auf, daß die Steuerung plötzlich „ein Jammer“ ist, und die FX haben wohl auch erst im zweiten Test ihren „nervigen“ Charakter gezeigt. Dementsprechend wurde allen „ungeduldigen Agenten“ geraten, die „Finger von dem Game zu lassen“.

Hängt die Bewertung eines Spiels bei Euch also davon ab, wer es testet? derlei Böses schwant Carsten Lau aus Albstadt.

Nix da, um willkürliche Testergebnisse zu vermeiden, werden die Noten bei uns schließlich extra anlässlich einer Konferenz aller Redakteure

vergeben. Für die (übrigens häufiger auftauchenden) Unterschiede der Benotung im Sonderheft zu den regulären Ausgaben gibt's ganz andere, vernünftige Gründe: Einmal liegt zwischen den von Dir angesprochenen Tests ja über ein Jahr Zeitunterschied, für Qualitätsansprüche bei Computergames also eine Ewigkeit! Außerdem wurde im Sonderheft streng nach Rollenspiel-Maßstäben bzw. -Kriterien genotet, nicht umsonst war „Corporation“ unter den Grenzfällen eingeordnet. Bringt das etwas Licht ins Dunkel Deiner Befürchtungen?

Scherzkeks mit Loch

Gestern habe ich meinen Yamaha-Synthesizer mit dem Game Boy verbunden, trotzdem konnte ich keine Bilder ins IFF-Format konvertieren!

Da ich mir das CDTV zulegen möchte, hätte ich gern gewußt, ob es schon ein Ansteuerungsprogramm für meine Kaffeemaschine gibt. Liegen den CDTV-Games übrigens Listings zum Abtippen bei?

Nun noch ein paar allgemeine Fragen: Soll ich mir „Operation Gans“ zulegen, obwohl ich überzeugter Pa-

zifist bin? Bei „Heart of China“ mußte ich leider feststellen, daß nur Disketten in der Packung sind. Ich habe aber ein Lochkartenlaufwerk - gibt es dieses Game auch auf Lochkarte? Überhaupt finde ich Lochkarten ideal zum Programmieren; man braucht nur einen Locher, ein Stück Papier und Phantasie!

Falls es wichtig sein sollte, ich bin 13 Jahre alt und spiele folgende Instrumente: Reiten, Lesen und Schwimmen. behauptet steif und fest Frederik Strunz aus Rösrath.

Soll das ein Aprilscherz sein? Oder weißt Du etwa wirklich nicht, daß der Game Boy ans CDTV anzuschließen ist, um Bilder im Kaffeemaschinen-Format zu erhalten? Und hat Dir echt noch niemand gesagt, daß „Heart of China“ automatisch Lochkarten-tauglich wird, wenn man nur mit der in „Operation Gans“ beigelegten MP ausreichend Löcher in die Disks ballert (das sogenannte China-Syndrom)? Aber was kann man schon von jemand erwarten, der mit seinem Pferd schwimmen geht?

Scherzkeks ohne Loch

In der März-Ausgabe habt Ihr einen interessanten Artikel über tragbare Spielkonsole, auch der technische Vergleich mit dem Amiga wäre ja recht interessant gewesen. Ich sage bewußt wäre, denn dort habt Ihr unsere geliebte „Freundin“ zum 8Bit-Computer degradiert! War das ein verfrühter Aprilscherz, oder weiß Ihr's nicht besser?

fragt sich und uns Peter Pätzert aus Köln.

Auweia, selten war uns ein (Druck-) Fehler so peinlich wie dieser! Und weil wir gerade bei den Geständnissen sind: In der gleichen Ausgabe wurden im Special über Turbokarten die Bildunterschriften vertauscht. Das mußten wir uns einfach mal von der Seele schreiben.

Gespenstisch...

Neulich saß ich in der Badewanne und las den Joker. Plötzlich flog er, wie von Geisterhand gezogen, ins Wasser. Sofort wußte ich, daß es der Konkurrenzgeist sein mußte! Doch siehe da, plötzlich kam Euer Freund, der Pleitegeier, und nahm ihn mit...

Aber nun noch ein paar Fragen:

- 1) Warum bekomme ich meinen Joker immer erst um 11 Uhr?
- 2) Warum bekommt mein Freund ihn um 9 Uhr?
- 3) Bei welchem Verlag gibt es das Märchen von der bösen Post?

fragt unser Freund Snoopy (!?) aus Bad Nauheim.

Das Märchen von der bösen Post gibt's bei uns, und so fängt es an: Es war einmal ein Briefträger aus Bad Nauheim, der brauchte immer zwei Stunden mehr, weil er sich nicht zu dem Haus traut, wo ein geistig umnachteter Beagle namens Snoopy lebte...

Eilpost

Ich habe in der letzten Ausgabe Eures supergeilen Blättchens eine Kleinanzeige aufgegeben. Doch als ich das Heft kaufte, konnte ich meine Annonce einfach nicht finden! Wie entscheidet Ihr eigentlich, welche Aufträge Ihr annehmt und welche nicht? Kommt jetzt bloß nicht damit, daß mein Text auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen ließ!

beschwert sich Florian Schoel aus Nußdorf.

Wir nehmen alles an, aber Du mußt Dich schon hinten anstellen! Will sagen, die Kleinanzeigen werden schön der Reihe nach gedruckt, sobald Deine dran ist, ist sie auch drin!

Die Hauptstadt-Frage

Da es wieder eine Amiga-Messe in Berlin geben wird,

wäre meine Bitte, daß Ihr dort auch vertreten seid! Ich erinnere Euch daran, daß Ihr etwas gutzumachen habt, denn schließlich wart Ihr ja letztes Jahr in Köln schon nicht dabei. Eure Konkurrenz aus Eschwege war übrigens in Berlin, was ihr in meinen Augen einige Pluspunkte eingebracht hat. Und Ihr wollt doch sicher nicht, daß es alle Eure Leser nach Eschwege verschlägt (zumindest die Berliner)? Mein Freund und ich wären auch bereit, Michael, ins Nachtgebet einzuschließen, jeden Abend eine Kerze für ihn anzuzünden und die Nationalhymne für ihn umzudichten! Also kommt bitte nach Berlin, sonst steht am 6. April in der Zeitung, daß sich ein Computerfreak am Joystickkabel erhängte! so verbreitet Thomas Hecker, überraschenderweise aus Berlin, seine düsteren Vorahnungen.

Ruf mal einen den Notarzt! Berlin kommt für uns leider nicht in Frage, wir sind derzeit am Studieren, ob wir dieses Jahr die Amiga-Show in Köln oder lieber die in Frankfurt mit unserer Anwesenheit edeln sollen - zu einer kommen wir auf alle Fälle, welche das ist, steht demnächst im Mixer. Schade eigentlich, „Ewigkeit und Recht und Joker“ hört sich doch sehr ordentlich an...

Ein Gentleman bietet zur Kasse

In meiner Eigenschaft als Trainer und Manager des FC Hau Drauf möchte ich mal wissen, wann Ihr endlich mit der Kohle für die Banden- und Trikotwerbung rüberkommt (75.978 DM bzw. 386.345 DM). Ich weiß ja nicht, ob sich andere professionelle Bundesliga-Manager so etwas gefallen lassen, aber ich will mein Geld! Da arbeitet man nun Tag und Nacht, wird 8 x Meister, 6 x Pokalsieger und 2 x Europapokalsieger (Landesmeister), und Herr Labiner glaubt, er müsse für die Werbung in meinem Stadion

(immerhin 85.000 Plätze) nicht bezahlen! Aber ich hätte es mir ja denken können! Wer imstande ist, seine eigene Ehefrau zum Kaffeebügeln zu zwingen, der bringt auch kaltblütig einen Bundesliga-Manager an den Bettelstab... schnieft Jörg Rolle aus Lübeck.

War ja klar, daß uns das kleine Gastspiel im „Bundesliga Manager Prof.“ noch Probleme machen würde, aber „Managing Mike“ hat Vorsorge getroffen: Wann darf denn unser freundlicher Anlageberater Brork bei Dir vorbeischauen? Er demonstriert Dir dann sehr anschaulich, wie man seine Kohle auf den Schädel haut - hoffentlich hält Deine Birne das aus, wir zahlen nämlich grundsätzlich in Hartgeld!

Weniger ist mehr?

Ich habe einen Vorschlag, der sich im ersten Augenblick ziemlich geisteskrank anhört. Trotzdem wäre ich allen Ernstes dafür, daß Ihr weniger Tests bringt, dafür aber ausführlichere. Denn je mehr Ihr testet, desto unübersichtlicher wird es - ich überlese beinahe jeden zweiten Test!

Ihr könnetet doch viel mehr Hintergrundinformationen bringen, anstatt über jeden besch... Tetris-Clone zu berichten. Außerdem wäre ich sehr dafür, daß Ihr auch mal Kurzgeschichten bringt. Übrigens, wie habt Ihr es geschafft, der Konkurrenz den Chefredakteur abzukaufen? wundert sich Jan-Christoph Bornschlegel aus Staffelstein.

Es steht zu befürchten, daß Dir die Mehrheit der Leser die Diagnose Deines Geisteszustands bestätigen wird - die wollen schließlich immer umfassend über das aktuelle Angebot informiert werden. Wir meinen eigentlich ebenfalls, daß Hintergrundinfos und Stories im Joker auch jetzt nicht zu kurz kommen, oder etwa doch? Was nun Manni angeht, so kann von abkaufen gar keine Rede sein: Wir ha-

BOMICO-NEWS

Der französische Meisterdetektiv Jerome Lange kehrt zurück!

Seine Aufgabe ist es, einen Mordfall im „Sukija“ (jap. Teehaus) zu klären. Was verbergen die hohen Mauern des alten Zen-Klosters? Meditation und Lebensweisheit oder aber Bestechung, Intrigen und Machtinteresse?

SUKIJA

von LANKHOR ist der Nachfolger von MAUPITI ISLAND und LANDSITZ VON MORTVILLE.

Eine viereckige Ebene. Zwei Wagen, die mit wahnwitziger Geschwindigkeit darüber hinwegrasen. Mauern, die sich Ihnen in den Weg stellen und Ihrer Fahrt ein jähes Ende bereiten können.

Jeder, der diese Worte hört, denkt an TRON. Wir auch. Denn nun bringt STARBYTE frisch aus deutschen Landen eine Umsetzung dieses Themas auf den Bildschirm, die der Originalidee um Längen voraus ist! Bis zu zwei Spieler treten gleichzeitig gegeneinander an, im Wettkampfmodus vier Personen. Sie haben die Möglichkeit, Mauern bis zu dreimal zu überspringen.

REBEL RACER heißt das Werk - Anschnallen heißt das Motto.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

Airbus A 320	85.90	Sim Earth (ab Juni)	68.90*
Amberstar	a.A.*	Soul Crystal	61.90
Another World	57.60	Top League	71.50
Apidya	64.30	Ultima VI	68.50
Barbarian II	57.60	Utopia	71.50
Birds of Prey	75.70	Vroom	61.90
Conquistador	68.90	Wayne Gretzky II	57.60
Cruise for a Corpse	59.90	Wolfchild	57.60
Deuterios	71.50	WWF Wrestling	57.60
Elvira II	71.50		
Face Off Icehockey	50.40		
Fighter Duel	75.70		
Football Crazy Collection	57.60		
Formula 1 Grand Prix	75.70		
Godfather (Der Pate)	68.50	Erweiterung 512KB mit Uhr	65.00
Heart of China, kpl. dt.	71.50	Erweiterung 1 MB für 500+	125.00
Larry V. dt. Anleitung	71.50	3.5" externes LW	129.00
Leander	57.60	Maus/Joystick Adapter A500	19.00
Mad TV	71.50*	Optische Maus	85.00
Master Golf	75.70	Infrarot-Maus	125.00
Might and Magic III	a.A.*	Joystick Competition STAR	33.00
Monkey Island II dt. (ab April)	85.90*	Trackball	85.00
Pinball Dreams	a.A.*	Staubschutzauben ab	13.00
Populous II	68.50	Big Fat Agnus IC 8372	82.00
Quest and Glory	71.50	Netzteil A500	99.00
Realms	68.50	Disketten DS/DD 10er Pack	8.50
Scenery Collection A (zu FS)	85.90	A10 Stereo-Lautsprecher	55.00

VECTOR
STÜTZPUNKT-HÄNDLER

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Die Tiptitel auch erhältlich im Ladenlokal unseres Partners

- SOLARIS - Annostr. 45

5000 Köln 1

Wir überzeugen durch Service!

Ebenfalls im Angebot:

Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen
Software - Cartridges, sowie Software für andere Computer - SystemeESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : *ESSER#SOFTVersandkosten: bei Vorkasse per V-Scheck 6,- DM / bei Nachnahme 8,- DM
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck 15,- DM

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Tel.: 05235/7792
4933 Blomberg 1A SOFT Fax: 05235/2794
FACHVERSAND FÜR AMIGA SOFT + HARDWARE Lemgoer Str. 9Laufwerke:
3,5" extern nur noch 149,00 DM
3,5 intern A 2000 129,00 DM
5,25" extern 209,00 DMJede 1A Soft-Disk nur 4,00 DM
Fordern Sie unser Info an!
Bestellannahme rund um die Uhr.

1A SOFT SERIE DER SPITZENKLASSE

01: WIZZY'S QUEST	16: DATENBANK	44: CHINA CHALLENGE
gutes Spiel (1 MB)	Daten aller Art	einfach Klasse
02: TEXT	17: DIA PRINT	45: MISSILE COMMAND
Textverarbeitung	druckt Etiketten	Actionspiel
03: SYS	18: HAUSHALTSBUCH	47: C64 EMULATOR
Spiel mit 50 Leveln	verwaltet Konten	simuliert C64
04: DISK SORT	19: RISIKO	50: MOONBASE
Disketten verwalten	Strategiespiel	Weitraumspiel
05: VIDEO DATEI	20: GALACTIC WORM	51: SCHACH
Ordnung für Videos	Spiel	sehr spieltark
06: DRUCKER TOOLS	21: MECHFIGHT	52: KNIFTEL
braucht man	Kampf der Roboter	gute Umsetzung
07: STAR TREK	22: BLACK JACK	57: GLÜCKSRAD
Super Spiel auf 2 Disks	Kartenspiel	PO Version
08: BILLARD	23: DOWNHILL	58: GALGENVÖGEL
Simulation	Ski-Simulation	Super Ratespiel
09: GAG DISK	25: MONOPOLY	63: TEXTKID
lustige Programme	beliebtes Brettspiel	neue Textverarbeitung
10: PLÄTTEN + CD	26: LABELPAINT	74: DRAGON CAVE
verwalten	Etiketten malen	absoluter Hit 1 MB
11: MANDEL MOUNTAINS	27: THE DEATH	81: SKAT
Mandelbrot Progr.	ein Superspiel	spieltark
12: GELOSPIELAUTOMAT	28: SPIELE 50	82: PETERS QUEST
fesselndes Spiel	50 Spiele 45,00 DM	Superspiel
13: VIRUS-DISK	35: IMPERIUM	83: TRUCKING
Virenkiller	sehr gutes Spiel	Handelssimulation
14: COPY-DISK	37: ATLANTIS	87: ASTRO
verschiedene Copys	Rollenspiel	Blick in die Sterne
15: RETURN TO EARTH	41: MEGABALL	91: ERDKUNDE
Strategiespiel	macht süchtig	super gemacht

NEU: 2 MB Erweiterung für A500 Akku u. Schalter 269,00 DM

PUBLIC DOMAIN SERIEN:

AMOK	1 - 49
BAVARIAN	1 - 240
FRED FISH	1 - 550
FRANZ	1 - 120
ANTARES	1 - 81
KICKSTART	1 - 420
CACTUS	1 - 42
TAIFUN	1 - 170
PREISE: JEDE PO	nur 1,80 DM
ab 100 Stück	nur 1,70 DM

LEERDISKETTEN:

2 DD 135 TPI harderror free	
10 Stück nur	8,30 DM
50 Stück nur	40,00 DM
100 Stück nur	77,00 DM

Unsere Versandkosten:

Nachnahme:	8,00 DM
Vorkasse:	5,00 DM
ab 5 kg nach Gewicht	

ben dem Mann vielmehr Asyl gewährt!

im AMIGA JOKER nicht als Umsetzung zu erwähnen - ja Marco, dann sind wir wohl wirklich engstirnig!

Rundumschlag

Im Test zu „Robocop 3“ habt Ihr gefragt, wann die ersten Software-Konvertierungen auf die Leinwand gebannt werden. Nun, das gab es schon - und zwar bei einem Ballerspiel namens „Gunhed“ (PC-Engine), aus dem die Japaner einen aufwendigen SF-Thriller drehen („Robotwar-Gunhed“). Der Film kam bei uns nie in die Kinos, sondern wurde als Videopremiere veröffentlicht. Er war zwar nicht besonders originell oder erfolgreich, und er hatte abgesehen vom Robotpanzer Gunhed auch nicht allzuviel mit dem Game gemein, war aber trotzdem der Film zum Ballerhit.

An diesem Beispiel kann man schon Eure Engstirnigkeit erkennen! Auch sonst bezieht Ihr viel zu selten Hintergründe und Geschichte mit ein. Viele neue Spiele sind von älteren abgekupfert, und Ihr erwähnt es nicht mal andeutungsweise. Entweder seid Ihr so ignorant gegenüber anderen Systemen oder Ihr seid einfach nicht auf dem laufenden. So oder so kann man Euch nur zu Euren beiden Neuerwerbungen Manfred Kleimann und Peter Braun gratulieren, denn die haben auch von anderen Rechnern und Konsolen jahrelanges Fachwissen und können so viel besser Rückschlüsse ziehen. Ich frage mich sowieso, wie Ihr die beiden für Euer Magazin gewinnen konntet! wütet Marco Daniels aus Niederkassel.

Daß Manni und Peter kompetente Leute sind, ist wahr, der Rest Deiner Ausführungen gehört leider mehr ins Reich der Fabeln und Legenden. Wenn wir eine Umsetzung testen, wird immer auch auf die Originalversion eingegangen, falls eine Idee geklaut ist, sagen wir stets woher. Und sollte es engstirnig sein, einen miesen Film, der mit einem KONSEN-SPIEL praktisch nur den Namen gemeinsam hat,

Konkurrenz-Neid

Da ist man Joker-Leser der ersten Stunde, stampft alle Konkurrenzblätter in den Gulli, und dann sowas: Fröhlich blättere ich die Seite 6 auf und sehe das Bild vom allseits bekannten, gehaßten und von Konsolen-Fans geliebten Manfred Kleimann! Außerdem war da noch das Bild eines anderen Testers des „tollen Blattes“. Als ich dann gelesen hatte, daß der eine bei Euch nun freier Mitarbeiter und der andere gar fester Redakteur ist, hielt ich das für einen guten Witz. Aber bald verging mir das Lachen! Deshalb nun folgende Fragen:

- 1) Muß ich mich darauf vorbereiten, bald auf Seite drei statt eines geschmackvollen Bildes von Michael einen vom freien Mitarbeiter aufgestiegenen Chefredakteur vorgesetzt zu bekommen?
- 2) Muß ich mich auf Tests vorbereiten, in denen Flops wie „Jungle Jim“ einen Hit bekommen - ganz zu schweigen von den obligatorischen 100% für Sierra-Spiele?
- 3) Nun muß ja bald der Konsolen-Joker herauskommen, oder? ängstigt sich Marco Decker aus Bornheim

Die erste Sorge können wir Dir nehmen: Michael ist ein eitler Pfau, da muß schon die Rote Armee (vollzählig) vor unseren Toren erscheinen, und selbst dann scheint es zweifelhaft, daß er den Platz im Editorial räumen würde!

Daß sich mit den beiden Neuzugängen weder an unserem Stil, noch an unseren Bewertungen etwas geändert hat, dürftest Du mittlerweile ja schon selbst gemerkt haben - gute Journalisten wie Manni und Peter passen sich dem Magazin an, nicht umgekehrt! Und selbst ein Konsolen-Joker ist noch sehr zweifelhaft, obwohl wir dagegen grundsätzlich nichts einzuwenden hätten.

Entscheidungs-Notstand

Eines schönen Tages fiel einem armen, 16jährigen Amiga- und PC-User auf tückischste Art und Weise ein sogenannter AJ in die Hände. Wie praktisch: Nur Amiga-Games! Fortan legte sich der User also neben einem systemübergreifenden Spieldatenmagazin auch dieses Blatt zu. Doch als er sich wieder mal ein Game bestellen wollte, stellte er fest, daß genau 7 DM im Sparschwein fehlten. Was tun?

Sollte er sich vom Absoluten Joke trennen? Oder vielleicht doch besser vom Absoluten Scherz Magazin? Tja, genau dieses tat er und sammelte fortan nur noch den AJ. Aber niemals, nicht in den kühnsten Träumen, hätte er dieses geahnt: Als der User den AJ 2/92 aufschlug, grinsten ihm Fredman Little und Pjotr Bronski entgegen! Und, oh Wunder - nun plagte ihn kein schlechtes Gewissen mehr. DANKE, MICHAEL!

Gibt es übrigens DPaint-Zusatzdisketten (z.B. DPaint Art)?

schmeichelt und fragt Sir Slashard aus Ahlen.

Aber bitte, gern geschehen (Michael). Und weil Du so eine weise und vorausblickende Entscheidung getroffen hast, verraten wir Dir auch, daß es allerlei sogenannte Clip-Art-Disks gibt. Darauf findet man hübsche Bildchen, um sie mit DPaint (oder auch einem anderen Malprogramm) weiterzubearbeiten bzw. seinen Briefkopf damit zu verschönern. Sowas gibt's bei kommerziellen Herstellern für etwa 50,- DM bis 100,- DM und sogar als PD - frag einfach bei den einschlägigen Anbietern nach.

Eile mit Weile?

Beim letzten Amiga Joker habe ich festgestellt, daß Ihr tatsächlich unschuldig daran seid, wenn Euer Heft immer so spät bei mir erscheint. Laut Poststempel war das gute Stück lockere 12 Tage unterwegs, es liegt also ein-

deutig an der Post! Wenn nun aber der Joker schon mit Verspätung kommt, liegt doch die Vermutung nahe, daß meine Rückpost mit Antworten zu den Preisrätseln bei Euch gar nicht mehr rechtzeitig eintrifft, um noch gewertet zu werden. Darum mein Vorschlag: Um die Leute aus den neuen Bundesländern bei den Verlosungen nicht zu benachteiligen, könnet Ihr doch den Einsendeschluß um vier Wochen verschieben und so mit die Preisträger erst im übernächsten Heft veröffentlichen. Dann wären wir „Ostler“ auf jeden Fall mit dabei, wenn auch die Gewinner etwas länger warten müßten... überlegt sich Thomas Roigk aus Hohenleipisch

Tatsächlich sind wir im allgemeinen darum bemüht, die Einsendeschlüsse so zu legen, daß möglichst sogar noch unsere Abonnenten in der tiefsten Mongolei problemlos teilnehmen können - in Härtefällen müssen wir uns jedoch nach den Wünschen des Veranstalters richten, er stiftet schließlich auch die Gewinne. Aber ein Blick in die Ruhmeshalle sollte Dich beruhigen, eigentlich gehören immer auch ein paar „Ossis“ zu den Glücklichen. Daß die Sache mit dem Einsendeschluß jedoch nicht ganz ohne ist, mußten wir ja bereits beim Millionenspiel im „April Joker“ feststellen...

Titel-Schock

Letzten Freitag ging ich zum Kiosk, öffnete frohen Mutes die Eingangstür, schritt ebenso frohen Mutes zum Zeitschriftenregal und griff zielsicher nach dem neuen Joker. Doch dann verließ mich der Mut: Böse fletschte ein Werwolf seine Zähne, und mit einem lauten Aufschrei ließ ich das Heft fallen. Alle Augen richteten sich auf mich, Blicke trafen mich wie Pfeile. Langsam hob ich den Joker wieder auf und ging zur Kasse. Die Kassiererin nahm das Heft und starrte auf das Cover. Dann strafte sie mich mit einem

BOMICO-NEWS

„Wi-wi-Wikinger!
Auf in fremde Länder!
Wi-wi-Wikinger!
Mal sehen, ob die uns kenn'da!“

Das war schon immer ihre Devise, und darum besuchten sie Amerika lange vor Christoph Kolumbus.

Nun lernen wir die Wikinger richtig kennen:

VIKINGS - THE FIELDS OF CONQUEST

ist ein neues Strategie-Rollen-Spiel von KRISALIS. Erleben Sie die wilde Welt der Drachenschiffer aus dem hohen Norden.

„Spiel nicht mit dem Essen, Liebling.“

Wenn Sie mich fragen, bei welcher Familie ich nie eine Einladung zum Essen annehmen würde, ohne vorher eine Lebensversicherung abzuschließen...

Die Antwort wäre natürlich die **ADDAMS FAMILY**.

OCEAN bringt nun die Umsetzung dieses Filmabenteuers auf den Computer. Morbider Spaß mit Gomez, der seine geliebte Frau Morticia aus der Gewalt der dunklen Mächte befreien muß.

Erkunden Sie die geheimen Räume der Addams-Villa!

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

SOFTWARE MANIACS

DIE SPEZIALISTEN

HOTLINE 1

030/6944862

11 - 19.00 h Versand
sonst Anruftbeantworter

PC Amiga ST		
Amiga 4-Player Adapter	-	24,95
A. Laufe + Speedball 2 + Gods	-	23,95
A. Mouse (Robot)	-	44,95
A. IMB Speichererweiterung +	-	89,95
A. IMB + Kick Off 2	-	109,-
A. IMB+Dungeonmaster+Chaos	-	149,-
Airbus 320 ++	IV.	94,95 94,95
Abandoned Places ++	84,95*	72,95 72,95*
Agony +	-	69,95* IV.
Alcatraz +	72,95*	69,95 69,95*
Ambster 1 ++	IV.	79,95 79,95
Apidae ++	-	69,95
Bandit Kings of Anc. China +	84,95	79,95
Bandit Tales 3 +	72,95	69,95
Bandit Tale Construction Set +	79,95	IV.
B.A.T. 1 ++	72,95	72,95 84,95
B.A.T. 2 ++	84,95*	72,95 72,95*
Battle Isle ++	84,95*	72,95
Birds of Prey +	IV.	79,95 79,95
Black Crypt ++	IV.	69,95*
Black Gold +	72,95	69,95 69,95
Black Sect ++	84,95*	69,95* 69,95*
Black Roger 1 ++	89,95	84,95
Black Roger 2	-	69,95
Bundesliga Manager 2 ++	69,95	69,95 69,95*
Cadaver - The Payoff ++	IV.	39,95 39,95
Castles +	84,95	69,95*
Champions of Krynn +	65,95	65,95 77,777
Chaos Engine +	-	69,95* 69,95*
Chaos Strikes Back ++/+	-	69,95 69,95
Conquistador ++	72,95*	72,95 72,95
Cruise for a Corpse ++	69,95*	69,95 69,95
Curse of the Azure Bonds +	59,95	69,95 72,95
Daemongate 1 ++	IV.	69,95* 69,95*
Dark Queen of Krynn	72,95*	IV.
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95
Deuterus ++	-	72,95 72,95
Die Kathedrale ++	84,95	84,95 84,95*
Dragonflight Special Ed. ++	84,95*	69,95 69,95

PC Amiga ST		
Double D Bill (Cinemaware) +	-	84,95
DSA - Die Schicksalskinder ++	IV.	IV. IV.
Dungeon Master ++++ +	89,95*	69,95 69,95
Dynablasters +	72,95*	69,95* 69,95*
Elvira 1 ++	89,95	72,95 72,95
Elvira 2 ++	89,95	72,95 72,95*
Elvira - Arcadegame +	74,95	69,95 69,95*
Epic +	72,95*	69,95* 69,95*
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95
Eye of the Beholder 2	-	69,95 69,95*
Eye of the Beholder 2 ++	89,95*	IV.
Eye of Beholder 2 Log.-Buch ++	24,95	24,95
F-15 Strike Eagle 2 +	84,95	79,95 79,95
Face Off +	IV.	69,95 69,95
Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95 69,95
Flight of the Intruder +	84,95	79,95 79,95
Formula 1 Grand Prix +	84,95*	79,95 79,95*
Gateway to Savage Frontier 1	72,95	69,95*
Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95*	IV.
Ghengis Khan +++	84,95	79,95
Gravis Joystick +	99,95	89,95 89,95
Great Court 2 ++	69,95	69,95 69,95
Hard Nova +	72,95	69,95 69,95
Heart of China ++	89,95	84,95
Heimdal +	84,95*	69,95 69,95
Indiana Jones 3 ++	72,95	69,95 69,95
Indiana Jones 4	-	79,95* IV. IV.
Infocom Adventures diverse	34,95	34,95 34,95
Jeffighter 2 ++	84,95	IV.
John Madden Football	84,95*	72,95*
Kick Off 2 ++	69,95	59,95 59,95
Kings Quest 1 (neue Version) +	89,95*	IV. 77,777
Kings Quest 5 ++	99,95	84,95 77,777
Larry 1 (neue Version) +	89,95	84,95* 77,777
Larry 3 ++	99,95	99,95 77,777
Larry 5 ++	89,95	84,95 77,777
Legend of Everghill ++	72,95	65,95 65,95
Lemmings 1 +	79,95	59,95 59,95
Lemmings 1 Zusatzdisketten +	59,95	54,95 54,95

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

Über 1000 lieferbare Spiele

Maniacs
Verkaufs
ChartsHOTLINE 2
030/6937245
11 - 18.30 h Laden

Software Maniacs proudly presents.....

DIE TRAUMFABRIK

Nicht von dieser Welt

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

100 m vom U-Bahnhof Gleisdreieck, Mo-Fr 11-18.30, Sa 10-13.30

Samstag + 25.04.92 + EA Hockey-Turnier (Mega Drive) + Anmeldeschluß 23.04.92
Anmeldeschluß 23.04.92 + EA Hockey-Turnier (Mega Drive) + 25.04.92 + Samstag

Game Gear	CDTV Game Boy NES	030/6944156
Drive CD ROM	Lynx Joysticks	Info Anruftbeantworter
Master System C64	Hintbooks	030/6944256

PC Amiga ST		
Lord of the Rings 1 +	74,95	69,95* IV.
Lotus Turbo Challenge 2 ++	-	69,95 69,95
M1 Tank Platoon +	84,95	72,95 72,95
Mad TV ++	84,95	72,95* 72,95*
Magnetic Scrolls Collection +	84,95	72,95 72,95
Manchester United Europe ++	69,95*	69,95 69,95
Macmillan ++	69,95	69,95 69,95
Mega in Mania ++	IV.	69,95 69,95
Megatweller 2 +	84,95	IV. IV.
Microprose Golf +	84,95*	79,95 79,95
Midway 2 ++	84,95*	79,95 79,95
MIG 29 Super Fulcrum +	89,95	89,95 89,95
Might & Magic 2	72,95	72,95
Might & Magic 3	84,95	69,95*
Might & Magic 3 ++	94,95	79,95*
Might & Magic 3 Log.-Buch ++	34,95	34,95
Monkey Island 1 +	79,95	69,95 69,95
Monkey Island 2 ++	89,95*	79,95* IV.
Monkey Island 2 Log.-Buch ++	15,-	15,-
MUDS ++	72,95	65,95
PGA Tour Golf +	72,95	65,95
Pinball Dreams +	IV.	69,95* 69,95*
Pirates +	59,95	59,95 59,95
Planets Edge	84,95*	69,95*
Pool of Darkness +	72,95	69,95*
Pool of Darkness ++	89,95*	79,95*
Pool of Radiance +	64,95	64,95 77,777
Police Quest 3 ++	89,95	84,95* 77,777
Populous 2 +	IV.	69,95 69,95
Powermancer +	84,95*	59,95 59,95
Powermancer Data Disk +	IV.	39,95 39,95
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95 77,777
Railroad Tycoon +++++	12,95	79,95 79,95
Realms +	84,95*	72,95 72,95
Red Baron ++	99,95	89,95*
Rings of Medusa 2 ++	72,95	65,95 65,95
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95
Secret of the Silver Blades	69,95	69,95 69,95*
Shadowlands +	84,95*	72,95* 72,95*

Genießt unseren Service

Heute bestellt Gestern geliefert?

Alle Preise sind Vorauszahlungen. Liefertermine variieren. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bei 100 DM Bestellwert berechnen wir 1,50 DM Versandkosten, bis 200 DM 2,00 DM, bis 300 DM 2,50 DM, bis 400 DM 3,00 DM, darüber ist der ganze Spaß unten. Einiges kostet 6,00 DM mehr. Säuberheitskosten + 3 DM. Abholung + 3 DM. Vorkasse - 50%, ab 200 DM Vorauszahlung. Wie gewohnt auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anruftbeantworter ist immer, wenn wir nicht da sind, für euch gesetzelt. Oder auch einfach die Wahrheit. Wenn wir nicht da sind, ist es eben so. Mit Säuberchen gekennzeichnete Games werden bei Auslieferung (03.01.) noch nicht lieferbar, sind aber innerhalb von 48 Stunden oft eingetroffen. Sollte der gerade in Berlin, kann für die Games auch sofort in unserem Ladengeschäft abholen. Inhaber: Gaspal Hiltig, PkG GbR

stechenden Blick, der zu sagen schien: „Warum kaufst Du so einen brutalen Schund?“

Also, was sollen diese gewaltverherrlichen Motive? Kann Celal denn nichts Friedliches malen? Ich bin wirklich kein BPS-Fan, aber langsam wird es mir etwas zuviel! Oder könnt Ihr mir eine Ausgabe nennen, auf deren Cover keine Krieger, Katastrophen, halbnackten Frauen oder militärische Pyramiden zu sehen waren? Ganz zu schweigen von blutrünstigen Monstern und tierähnlichen Geschöpfen...

Ihr werdet jetzt sagen, daß es doch auf den Inhalt ankomme. Aber warum muß das Cover schlecht sein, wenn der Inhalt gut ist? Celal kann doch verdammt gut malen - es müssen ja nicht immer Blümchen und Hänschen sein. Aber wie wäre es mit Motiven, die etwas mit den Games zu tun haben, oder eben ab und zu mal mit einem freundlichen Bildchen?

fordert Daniel Koschera aus Dormagen neue Coverversionen ein.

1) Der Werwolf vom Februar war eine stinknormale Fledermaus - wahrscheinlich hat Dich deshalb die Kassiererin so komisch angesehen!

2) Den Flederwolf hat nicht Celal, sondern Carsten Holtmann gepinselt - eine Entdeckung unserer Joker Galerie!

3) Die Cover sehen deshalb so aus wie sie aussehen, gerade WEIL sie meist mit Spielen zu tun haben - guck Dir doch nur mal die Boxen an!

4) Dennoch haben wir uns Deine Kritik zu Herzen genommen und diesmal ein Portrait von Dir auf den Titel gemacht - gemalt hat es Robert Klosko, übrigens ebenfalls ein Nachwuchstalent aus der Joker Galerie!

Der ganz reale Wahnsinn!

Wer ist eigentlich für die Beantwortung der Leserbriefe in der Mailbox verantwortlich? Der Kerl (oder die Kerlin) ist ja voll gut drauf!

Ist er/sie das nüchtern eigentlich auch? (Hahaha!) Also, welchen Namen trägt dieses Individuum, das die Leser, welche genau wie ich irgendwelchen Stuß in ihren Briefen verzapfen, so derbe fertigmacht? Dieser Schlagfertigkeit gebührt mal ein ganz dickes LOB!

Aber eines glaube ich nicht so recht: Gibt es wirklich und wahrhaftig Leserbriefe, deren Einsender vor lauter Raubkopien fast erstickt, und auch noch Spaß daran haben, durch ihre kriminelle Handlung den gesamten Softwaremarkt zu schädigen? Oder sind Zuschriften wie „Volle Knäcke“ und „Der ganz legale Wahnsinn“ nur von der Redaktion gestellt, um die Auflage zu erhöhen?

Und noch was - so langsam wird es recht umständlich, wenn man im Joker eine bestimmte Seite sucht, da kaum noch Seitenzahlen vorhanden sind. Leidet der AJ unter einer mysteriösen Virusinfektion, die die Ziffern en masse dahinrafft? Es gibt da in der Tat eine recht seltene Krankheit namens „Numerus Exitus Interrupitus“, deren einzige Heilungschance darin besteht, daß alle abgestorbenen Seitenzahlen sofort und ohne

wir das selber oft nicht glauben können.

Der Fachmann

Ich finde Eure Zeitschrift sehr lustig, und zwar aus folgenden Gründen:

1) Die Joker-Galerie ist der größte Witz, denn mindestens jedes zweite Bild stammt aus dem PD-Pool oder aus irgendwelchen Demos!

2) Der Joker-Shop ist mindestens der zweitgrößte Witz! Welcher normale Mensch kauft sich schon die ach so exklusive Jotch? Auf Eurem Bild sieht sie verdammt nach 'ner Micky-Maus-Uhr aus. Und was soll das „DOS-Buch für Einsteiger“? Seid Ihr von den PC-Herstellern gesponsert?

3) Im „Red Baron“-Test vergibt Ihr eine Grafikwertung von 80 Prozent, obwohl die Geschwindigkeit gerade mal auf einem 2000er mit Turbokarte erträglich ist. Ich dachte bisher immer, daß Ihr auch flüssige Animationen mitbewertet - kann ja wohl hier nicht der Fall sein!

4) Ihr seid wohl noch nicht rein zufällig daraufgekommen, daß der Name „Mailbox“ für Eure Leserbriefseite im Computersektor etwas ganz anderes bedeutet? Ich will Euch das lieber nicht näher erläutern, denn sonst werdet Ihr wieder mit Leserbriefen überschüttet, in denen Tausende von Fragen zu den in meiner Erklärung erwähnten Fachbegriffen gestellt werden!

befürchtet Uli Köhler aus Alsfeld

Wir können das Kompliment zurückgeben, Dein Brief ist auch nicht ganz unkomisch. Denn:

1) In über zwei Jahren ist es exakt zweimal vorgekommen, daß wir uns ein geklautes Galerie-Bild haben unterjubeln lassen. Mit der Zahl zwei liegst Du also richtig, bloß mit dem Rest hast Du Dich ein bisschen vertan...!

2) Stimmt genau, wir werden von Disney (Jotch) und IBM (DOS-Buch) gesponsert. Seit neuestem herrscht daher

Kaufzwang, wo bleibt Deine Bestellung?

3) Im Test zu „Red Baron“ stand bei der Bewertungsbox Folgendes zu lesen: „WICHTIG: Unsere Bewertung bezieht sich auf die optimale Konfiguration“. Im Text selbst war ebenfalls hundertfach von Turbokarte und viel, viel Fast RAM die Rede - aber vielleicht guckst Du Dir ja bloß die hübschen Bildchen an?

4) Huch, was bist Du doch ein fachmännischer Teufel! Aber hast Du Dir schonmal überlegt, warum in DFÜ-Kreisen eine Mailbox Mailbox heißt? Weil's nämlich im Grunde auch nichts anderes ist als ein Briefkasten! Aber wir wollen Dir das lieber nicht näher erläutern...

Turri-Trauer

Ich kaufe den Joker nun schon ein paar Jahre und darf mich neuerdings sogar über ein Abo freuen. Nun hat mich der Bericht auf Seite 72 der Februar-Ausgabe maßlos geärgert! In dem Interview schreibt Ihr, daß es „Turrican III“ geben wird, aber wegen der vielen Raubkopien nicht für den Amiga. Ich besitze meinen Amiga seit drei Jahren und kaufe nur Originale! Könnt Ihr denn nicht etwas dazu tun, daß dieses Game auch auf unserem Rechner erscheint?

löchert uns der verzweifelte Andreas Kratt aus hm..., tja, aus Irgendwo.

Wir können nichts tun, aber Du! Such Dir ein paar Gleichgesinnte und trage Dein Anliegen Rainbow Arts vor - wenn genügend Bittgesuche eingehen, lassen sich die Leute ja vielleicht erweichen?

Mehr Turri-Trauer

Im Februar-Joker geht es doch auf Seite 72 um „Turrican III“. Ich beschwere mich ja gar nicht, aber wie wär's, wenn Rainbow Arts oder Factor 5 eine Adresse oder Telefonnummer bekanntgeben, unter der man den Turri für Amiga schon jetzt bestellen kann? Am besten gleich europaweit, und wenn dann

CHANNEL VIDEO DAT

Kostenlose Software frei Haus!

Möchtet Ihr die neuesten Demo-Versionen von Rushware oder anderen bekommen?

Das könnt Ihr jetzt mit Channel Videodat!

Channel Videodat liefert Euch die neuesten Spiele-Demos, Shareware- und PD Programme via PRO7 ins Haus. Gegen Gebühr gibt es unter anderem auch die Informationen des Deutschen Depeschendienst und des Börseninformationsdienst. Erforderlich ist dazu nur der Empfang von PRO 7 und ein Channel Videodat Decoder für 399,-DM.

Interessiert?



außerdem bieten wir:

High End Satellitenanlagen
NEC, Pace, Mimtec, Maspro u. a.

Sondernormdecoder
Teleclub, Sky, FilmNet, Rai u. a.

Händleranfragen erwünscht!

MÜLLER
Satellitentechnik

D-2160 Stade • Stockholmstr. 40
Tel: ++49 (0) 41 41 - 8 80 88
Fax: ++49 (0) 41 41 - 8 80 80

BACHEM

SOFTWARE
V O M
FEINSTEN

Titel	AMI	Titel	AMI
4 Wheel Drive dt. Anl.	69,90	MAX Compilation dt. Anl.	69,90
Advantage Tennis dt. Anl.	74,90	Microprose Golf dt. Anl.	82,90
Airbus 320 dt.	95,90	Might & Magic 3	69,90*
Air Land Sea dt. Anl.	79,90	Panzer Battles	57,90
Alien Breed dt. Anl.	59,90	Paperboy 2 dt. Anl.	59,90
Award Winners	59,90	PGA Tour Golf Plus dt. Anl.	69,90
Battle Isle	69,90	Pinball Dreams	59,90
Birds of Prey dt.	79,90	Pitfighter	59,90
Blues Brothers dt. Anl.	65,90	Pool of Darkness	75,90*
Bundesliga Manager Prof. dt.	69,90	Populous 2 dt. Anl.	65,90
Castles dt.	69,90*	Populous World Editor dt. Anl.	39,90
Celtic Legends	72,90	Power Up dt. Anl.	69,90
Champions	48,90	Quest & Glory	69,90
Clic Clac dt. Anl.	65,90	Realms dt. Anl.	69,90
Conan	65,90	Robocop 3 dt. Anl.	59,90
Deathbringer dt. Anl.	59,90	Romance of 3 Kingdoms 2	95,90
Die Kathedrale kompl. dt.	82,90	Rubicon	57,90
Double Dragon 3	69,90	Simpsons dt. Anl.	59,90
Elvira dt. Anl.	65,90	Silent Service 2 dt.	76,90
Elvira 2 dt.	89,90	Sliders dt. Anl.	59,90
F15 Strike Eagle II, dt.	76,90	Soccer Stars	65,90
Formula 1 Grand Prix	75,90	Space Ace 2	69,90
Gauntlet 3 dt. Anl.	59,90	Space Crusade	56,90
Golden Eagle	57,90	Space Gun dt. Anl.	57,90
Harlequin	57,90	Space Quest 4	86,90*
Harpoon incl. Battleset #2	84,90	Special Forces dt. Anl. 1MB	75,90*
Heart of Dragon	57,90	Strike Fleet dt. Anl.	64,90
Hudson Hawk dt. Anl.	59,90	Super Heroes Compilation	69,90
IronLord	29,00	To hot to handle	65,90
Kid Gloves 2	57,90	Ultima 6	69,90
Kings Quest 5 dt. Anl.	85,90	Vengeance of Excalibur	69,90
Knight's of the Sky dt.	79,90	VOLFIELD dt. Anl.	69,90
Leisure Suit Larry 5	82,90	WWF Wrestling dt. Anl.	62,90
Legend	69,90*	Wayne Gretzky Hockey 2	59,90
Lord of the Rings dt.	69,90*	Wing Commander	75,90*
Lotus Turbo Chall. 2 dt. Anl.	59,90	Hardware	
Magnetic Scroll Compilation	74,90	Handscanner „scanking“	498,00

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/261 1428

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland. Ausland nur Vorkasse.
Für UPS Versand Preise erfragen. * Ankündigung. ** Solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten. NUR VERSAND. KEINE ABHOLUNG!!

die Anzahl der Vorbestellungen ca. 2000 übersteigt, dann könnten sie mit der Umsetzung anfangen. Vielleicht hätte es sogar Sinn, wenn Ihr mal mit den Jungs darüber redet? Alles Gute und viel Kohle wünscht uns Markus Weiser aus Aschaffenburg.

Na, also. Zusammen mit Andreas seid Ihr ja schon zu zweit! Weiter so, und Turri III findet möglicherweise doch noch irgendwann den Weg zur „Freundin“. Von Bestellungen würden wir allerdings vorläufig abraten...

Falscher Fuffziger...

Hallo, ich bin ein Amiga-Einsteiger und habe ein Problem! Und zwar wurde mir gesagt, daß es Fälschungen gibt, die zwar aussehen wie ein A 500, die es aber halt nicht so bringen. Kann das sein?

Mir ist jedenfalls aufgefallen, daß beim Amiga meines Freundes oben rechts an der Tastatur „Amiga“ steht, und darunter das Commodore-Zeichen. Bei meinem Rechner steht zwar auch „Amiga“ über der Tastatur, drunter ist aber „C - Amiga 500“ zu lesen. Bei meinem Freund sind die Kontroll-Lichter rot und gelb, bei mir hingegen grün und orange.

Was kann ich tun, wenn er gefälscht ist und ich noch Garantie habe?

dies quält Mario Knorr aus Lampertheim.

Laß Dir bloß keine grauen Haare wachsen, von gefälschten Amigas hätten wir noch nie gehört. Lediglich davon, daß Commodore von Zeit zu Zeit ein bißchen Modellpflege vornimmt, weshalb neuere Geräte im Detail (Lampen, Logo, Tastaturaufdruck, etc.) etwas anders aussehen als ältere. Puhh, nochmal Glück gehabt, was?

Por-No?

Ich will nicht lange um den heißen Brei reden, sondern gleich zur Sache kommen: Ich finde nämlich, daß Ihr Porno- bzw. Erotikspiele viel zu negativ bewertet! Klar, die Spielidee ist nicht immer die originellste, so weit man dabei von Spielidee überhaupt reden kann. Aber mal ehrlich - jeder von uns hat sich doch schon so ein Spiel reingezogen! Deshalb finde ich es blöd, wenn man die Programme so herunterpunktet. Es geht ja jetzt schon so weit, daß man solche Software nicht einmal mehr bei den Versandhändlern bekommt. Da testet Ihr z.B. Strippoker-Simulationen, doch wenn man sie haben möchte, sind sie nirgends aufzutreiben. Dazu würde ich gern mal Eure Meinung hören!

Nun noch eine Frage: Wann kommt eigentlich „Wing Commander“ für den Amiga? Ich habe schon überall angerufen und die verschiedensten Antworten bekommen (von „Ende Februar“ bis „Zu Weihnachten“). Ich

hoffe, daß Ihr den Wirrwarr klären könnt. ja, das hofft er, der Magic-fighter aus Werbach.

Unsere Meinung? Unsere Meinung: Altes Ferkel! Klar ferkeln wir gelegentlich auch ganz gerne, aber deshalb können wir doch im Grunde schwache Programme nicht besser bewerten als sie sind, oder? Und auch das Wirrwarrum „Wing Commander“ können wir leider nicht entwirren, nach wie vor steht lediglich fest, daß er kommt - wann, bleibt das Geheimnis von Origin. Aber vielleicht ist Dir inzwischen ja mit der tollen PD-Version „Wing-Commander“ gedient? Im „April Joker“ wartet der Exklusiv-Test!

ze kleine Frage: Wer von Euch ist dieser lichtscheue Dr. Freak? Warum wollt Ihr sein Geheimnis nicht lüften? Ist mein Idol ein Kriminel-ler? Das könnte ich nicht verkraften... ächzt Doc BoBo aus Falling-bostel.

Gell, der Joker ist das einzige Wahre? Sagen wir doch immer schon. Aber, daß Du Dr. Freak für einen Kriminellen hältst, kränkt uns doch sehr! Leider kann er Dir nicht persönlich antworten, aber angeblich bekommt er in zwei bis drei Jahren schon Hafturlaub...

Ende der Ausbau-strecke!

Ja, die nächsten Leserbriefe müssen erst wieder durch das Nadelöhr unserer Redaktion geschleust werden. Besagte Schleuse steht auch weiterhin allen Schriftstellern unter Euch offen, wer RÜCKPORTO (Ausländer verschwenden bitte Internationale Antwortscheine) belegt, bekommt auch weiterhin persönlich Antwort auf seine drängenden Probleme, Fragen und Anregungen. Wenn trotzdem keine Antwort kommt, könnte es daran liegen, daß Euer Brief in einer der nächsten Mailboxen auftaucht! Riskiert's einfach mal und schreibt an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Mailbox“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

A 2000 65 MB 795,-
Autobootfilecard, kpl. formatiert / inst., bootet mit KS 1.2.1.3, opt. 2.0, Autopark, FFS, MS-DOS partitioniert, steckdertig

JOYMO 49,-
electr. Umschalter, Joyst./Mouse, extrem klein, für alle Mod., kpl. SMD-Aufbau, eig. Herstellung, 1 Jahr Garantie.

A 500 512 K Erw., 129,-
100% komp. akkugepufferte Echtzeituhr, dt. Anleit., eig. Herst. 1 Jahr Gar., abschaltbar

NEC 1037 A 199,-
ext., 3,5" Lfwk., abschaltbar, Metallgeh., amigafarben, eig. Herst. 100% komp., sehr leise, Original-NEC!

A 2000 C, KS 1.3 1599,-
inkl. eingeb. 21 MB HDD, dtsh. kpl. inkl. 6 Monate Garantie

A2000 Autobootfilecard, 31 MB, kpl. formatiert & installiert	575,-	Abdeckhauben	Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, formschön, Auszug:
A 2000 ABF wie vor, jed. 21 MB, - Sonderpreis	478,-	Amiga 500	22,-
Amegas Stereo Speaker System, exclusiv bei uns, 1. alle Multisyncs, 2 Boxen, eingb. Verst., regelb. Lautst., absch., 4 Lsp. - Sonderpreis !!	88,-	A2000 Tast.	22,-
Nullmodemkabel, 2 m, verb. Amigas 29,-, 10 m-Vers. nur noch	49,-	Fujitsu DL 900/1100	43,-
Gameplayadapter, nur Hardw., 2 zusätzl. Joystickports am Parallelp.	29,-	HP-Deskjet (+)	45,-
NEC 1036 A f. A 2000 Int. inkl. Einbaumat., dtsh. Anl., 1 Jahr Gar.	229,-	A 3000 + Mon.	79,-
100 3,5" 2DD NN Disks, 100% Error Free, Made in Belgien, inkl. Aufkl.	95,-		
NEC 1036 A als Ersatz f. A 500/1000 intern, DFO, sehr leise, kpl. mod.	229,-		
Targa VGA-Monitor Vlg. + Interlace Card f. A2000 kpl. funktionsf.	888,-		
Monitorkabel Amiga an Multisync 9-pol. 49,-, an 15-pol. Ms.	59,-		
Monitorkabel Amiga an 1081/4/S, Philips CM8833, II... Mod. ang.	49,-		
Hauseigener Reparaturservice u.a. für Commodore, NEC ... auch über Versand!			

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.500 (zweitausendfünfhundert) versch. Teile für Electronic, Hard- & Software. Komplettliste: Rückumschlag. Versand: UPS-Post-NN + Vw-Anteil, Scheckvork. + 7,-, Ausl. nur Vorkasse

AHS-Amegas
Hard- & Software Vertrieb
Laden + Versand: Schirngasse 3 - 5,
direkt gegenüber C&A
6360 Friedberg
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

Amiga 3000 Tast.	24,-
A1081/4/S, CM 8833, + 14" Mon.	43,-
Star LC 20, 24-200, 24-10...	32,-
Citizen Swift 24	39,-
A 3000 Solo ohne Monitor	45,-

AHS

DIE ABO-SENSATION!

Ab sofort spielen Abonnenten eine noch größere Rolle: Wer jetzt sein Abo bestellt, bekommt den Joker sensationell schnell und preisgünstig, ein spielbares Demo von Attics Rollenspiel-Sensation „Das Schwarze Auge“ und die Chance, jeden Monat ein Game zu gewinnen!!!

Die Abo-Vorteile in Stichworten: Alle 10 Joker-Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9,- also für schlappe 63,- DM (Ausland: 75,- DM)! Wetterfeste Verpackung und Porto umsonst! Die Abo-Hefte werden 10 Tage vor Kioskstart versandt und Euch vom Postboten zugestellt! Jeder Abonnent nimmt mit seiner Kundennummer am Abo-Lotto teil, wo pro Monat drei brandheiße Spiele verlost werden! Und obendrein haben wir für Neuabonnenten diesmal folgende Mega-Prämie an Land gezogen:

Noch lange ehe Attics Amiga-Version des bekanntesten deutschen Rollenspiels

in die Läden kommt, darf Ihr Euch bereits eine *spielbare Demoversion* vom „Schwarzen Auge“ reinziehen! Denn die ersten werden die ersten sein: Jeder, der jetzt abonniert, bekommt diese sensationelle Prämie – seht auf Eurem Monitor, was noch kein anderer zuvor gesehen hat!!!

Wollt Ihr all diese Vorteile zum Sonderpreis? Wollt Ihr ein spielbares Demo vom „Schwarzen Auge“? Wollt Ihr vielleicht schon in der nächsten Ruhmeshalle Euren Namen als Gewinner eines Games finden? Dann füllt schnell den Coupon aus, und die Sensation ist perfekt!



Name & Vorname

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: _____ / _____

Straße / Hausnummer

Ich bezahle durch Bankabbuchung:

PLZ / Wohnort

Kontoinhaber: _____

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Konto-Nr.: _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Datum / 2. Unterschrift

Ich bezahle per Vorkasse:
(Scheck liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlungen
oder Korrespondenz immer Ihre
Kundennummer an!

(AJ)



Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG Abo-Verwaltung (AJ) Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar bei München

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt; kein Problem:
Postkarte mit den entsprechenden Daten tut es natürlich auch.

Ein neues Rollenspiel von Electronic Arts - läßt der Barde wieder bitten? Nix da, diesmal bleibt die Laute stumm: In der schwarzen Crypta treiben sich zwar allerhand Gestalten herum, aber ein Minnesänger ist nicht dabei...

Der Amiga Joker meint:
Black Crypt - dem Bann dieser atmosphärischen Knobel-Gruft kann man sich nicht so leicht entziehen!

Ein Glück, daß die Qualität eines Rollenspiels nicht an der Vorgeschichte gemessen wird, denn die hiesige könnte man kaum als sonderlich originell bezeichnen: Die Einwohner der Fantasy-Welt Astera werden vom dämonischen Lord Extoroth gepiesakt, so die Essenz der Story. Um sich den Kerl vom Hals zu schaffen, müssen mächtig magische Gerätschaften her, und wo



findet man sowas? Genau, in der Black Crypt, einem Relikt aus früheren Auseinandersetzungen mit dem Dämonen-Lord. Unglücklicherweise findet man in dem mit zwölf umfangreichen Dungeons ausgebauten Gemäuer aber nicht nur hilfreiches Gerät, sondern auch massenhaft verzwickte Rätsel à la „Dungeon Master“ (Schalter, Hebel, Schlüssel, mysteriöse Inschriften, Teleporter usw.) sowie ein ganzes Heer von Monstern der übelsten Art!

Aber wo Monster sind, da gibt's auch Helden - man zieht hier mit vier Gefährten ins Ungewisse, nämlich je einem Krieger, Kleriker, Magier und Druiden. Die Grundwerte (Stärke, Intelligenz etc.) des Recken-Quartetts können via „Pool-Points“ in bestimmten Grenzen manipuliert werden; für jeden Charakter stehen zwölf verschiedene Porträts zur Verfügung. Nach diesem Vorgeplänkel finden sich die vier Aufrechten auch schon in der Krypta wieder, deren Labyrinth sich



© COPYRIGHT 1992 RAVEN SOFTWARE, ELECTRONIC ARTS E.A.

in hübschem und rasant schnellem 3D präsentieren. Die Umgebung ist stets aus Sicht der Party zu bewundern, das gilt natürlich erst recht für die toll animierten Schauergestalten: Schon von weitem sichtbar, „wachsen“ die

bleibt unter dem Strich ein typischer Vertreter der neuen Rollenspiel-Generation. Dank gehobener Spieltiefe und teilweise ziemlich knackiger Rätsel ist Black Crypt sowas wie ein Beholder für Fortgeschrittene. (jn)



gruseligen Monster mit schrumpfender Distanz und stellen sich schließlich im Stil von „Eye of the Beholder“ zum Echtzeit-Kampf per Mausklick. Das Übergewicht der Hexenmeister lässt dabei auf eine Menge Zauberei schließen, und dem ist auch so. Anfänglich stehen freilich nur ein paar simple Sprüche im Büchlein, aber die werden genial einfach gehandhabt. Jeder Spellcaster kann fünf davon gleichzeitig bereithalten, die bei Bedarf einfach angeklickt werden und sodann in



bunten Grafikeffekten ihre Wirkung tun. Zusätzlich liegen gelegentlich magische Scrolls herum, mit deren Hilfe sich spezielle Probleme lösen lassen. Letztere wird man zumindest mit der eingängigen Icon-Steuerung nicht haben, Manipulationen im Grafikfenster sind ebenso rasch möglich wie etwa der Zugriff auf den Inventory-Screen. Wer dennoch lieber mit dem Keyboard läuft, kann das tun, und die Inventories hören auch auf die F-Tasten. Zusammen mit der feinen Titelmusik und den sehr realistischen Effekten



Black Crypt

Grafik: 83%
Sound: 78%
Handhabung: 86%
Spielidee: 64%
Dauerspaß: 84%
Preis/Leistung: 78%
Red. Urteil: 83%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Electronic Arts
Genre: Abenteuer

Spezialität: Drei Disketten, 1 MB erforderlich, die Keyboardbelegung darf auf Wunsch neu konfiguriert werden



Might and Magic III

Die
Inseln
von
Terra

Fühle die Kraft. Erlebe die Magie. Führen Sie eine Gruppe ausgesuchter Abenteurer zu einem Rendezvous mit dem legendären Zauberer Corak.

Von finsternen, moderigen Verliessen, durch Korridore aus gehauenem Stein und Holz, und weiter zu den erhabenen gefrorenen Gipfeln von Terra, wo Sie die Geheimnisse lüften werden, die das exotische Land im großen Meer umgeben.

Bizarre und hinterhältige Kreaturen werden Sie auf Ihrem Weg und in vielen Städten und Schlössern herausfordern. Terra erwartet Sie... seien Sie bereit, von ihrer Magie verzaubert zu werden und von ihrer mächtigen Kraft geprüft zu werden.

HÖREN und SEHEN Sie

Might & Magic III.

Noch nie zuvor konnten Sie ein Spiel derart **ERLEBEN**.

Eine
Jim Van Beekum
Produktion



Erhältlich für IBM™-PC

640 kB Minimum • Festplatte wird benötigt • Unterstützt VGA/ MCGA/ 256 Farben sowie EGA • Adlib™, PC-Soundman™, Roland™, Soundblaster™-Soundkarten

und Commodore Amiga™

Published by SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, D-4044 Kaarst 2, Info-Hotline: 02131/ 660238 • Informationen auch auf BTX-Seite • 63636



Die Bildschirmfotos sind nur für die IBM-PC VGA256

Farben Version repräsentativ.

Alle in dieser Anzeige genannten Trademarks sind

eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

NEW
WORLD
COMPUTING™



**Vor einem Jahr
noch in der
Spielhalle, heute
bereits am Amiga -
Ocean hat sich
Taitos
futuristische
Ballerorgie
vorgeknöpft.
Allerdings war
das Game
schon als
Münz-
schlucker kein
Reißer, und in
der Heimversion
fehlen natürlich
auch die
aufmontierten
Pumpguns...**

Wer also nicht wenigstens eine Lightgun besitzt, wird hier kaum in einen Blutrausch verfallen - Space Gun hat nichts zu bieten, was man nicht schon vom indizierten „Operation Donnerschlag“ oder U.S. Golds „Alienstorm“ her kennt. Wieder fließt die rote Brühe gleich hektoliterweise, wieder zerballert man vorbeiscrollende Einrichtungsgegenstände und Aliens, wieder erschießt man sich Extras wie Zusatzenergie und -waffen, wieder ist die ganze Chose auf Dauer eher einschläfernd...

Sinn der Übung ist es, die zehnköpfige Crew einer Raumstation zu befreien, die von Außerirdischen überfallen wurde. Gelegentlich hinter (zuvor zu durchlöchernden) Türen auftauchende Geiseln sollten also nicht aufgemischt werden, dafür gibt's ja auch genügend Monster und Mutanten. Bis zu zwei Spieler dürfen die große Säuberungsaktion durchziehen, wobei der eine mit dem Stick zugänge ist, während der Kollege die Mäusekanonen bearbeitet. Wie bereits angedeutet, kann auch eine Lightgun zum Einsatz kommen, allerdings ausschließlich das Modell der Firma „Trojan“. Da in diesem Modus dann kein Fadenkreuz zu sehen ist, lässt es sich zwar nicht so genau zielen, dafür kommt eher Spielhallen-Feeling auf. Genau wie beim Automaten reduzieren Feindberührungen auch hier den Energiehaushalt, und ein Radar zeigt an, wie weit die Monster noch

entfernt sind. Als Zusatzwaffen gibt's einen Flammenwerfer, Granaten und eine Freezegun, die die Gegner quasi „kaltstellt“.

Nun könnte das alles ja ganz lustig sein, bloß ist die Grafik auf der Disk halt noch einfallsloser, als sie es am Automaten schon war: Die Hintergründe sind ziemlich uninspiriert gezeichnet, in den acht Leveln trifft man häufig die gleichen Aliens. Na, immerhin sind die Viecher ansprechend groß und hinterlassen auch hier oft und gerne blutige Kratzer am Screen. Daß man mal dreidimensional ins Bild hinein läuft, mal horizontal (und leicht ruckelig) gescrollt wird, macht aus Space Gun nun auch kein originelles Game mehr - da war die Pedalerie, mit der man die Scrollgeschwindigkeit der Arcademaschine regulieren konnte, schon von besseren Eltern. Dort hat uns auch der Sound besser gefallen, hier geht das ewige „Ratatatatat“ mit der Zeit ganz schön auf die Nerven. Was soll man sagen, es ist halt gekommen, wie es kommen mußte: Aus einem gemeinen Wald- und Wiesenfrosch wird durch Küssen kein Prinz - warum sollte aus einem höchst mittelprächtigen Automaten durch die Umsetzung auf einen 16Bit-Rechner ein berauschendes Spiel werden? Wunder können auch die Programmierer der Truppe Images Software nicht vollbringen, tatsächlich hat es nur zu einer leidlich amüsanten Digi-Schießbude gereicht. (L.Bunder)



Space Gun

Grafik:	64%
Sound:	46%
Handhabung:	64%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	48%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Ocean
Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, und die Highscores werden gespeichert. Pausefunktion und vier Continues



PC VGA



• Ein Biogame mit über
200 autonomen Figuren.



AMIGA

B.A.W.

A Thrilling
Role Playing
Adventure

The Latest
Creation From



COMPUTER'S DREAM™

PC VGA



• B.O.B. der zweiten
Generation ausgestattet.
mit einem
Parallel-Compiler.

PC VGA



• Und zusätzlich drei
Arcade-Games...



• Ein komplettes
Planetensystem in 3D.

ATARI ST



• Eine neue
architektonische Form:
das "High Tech Paradox."

PC VGA

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE

Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 • D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius Thali AG

JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

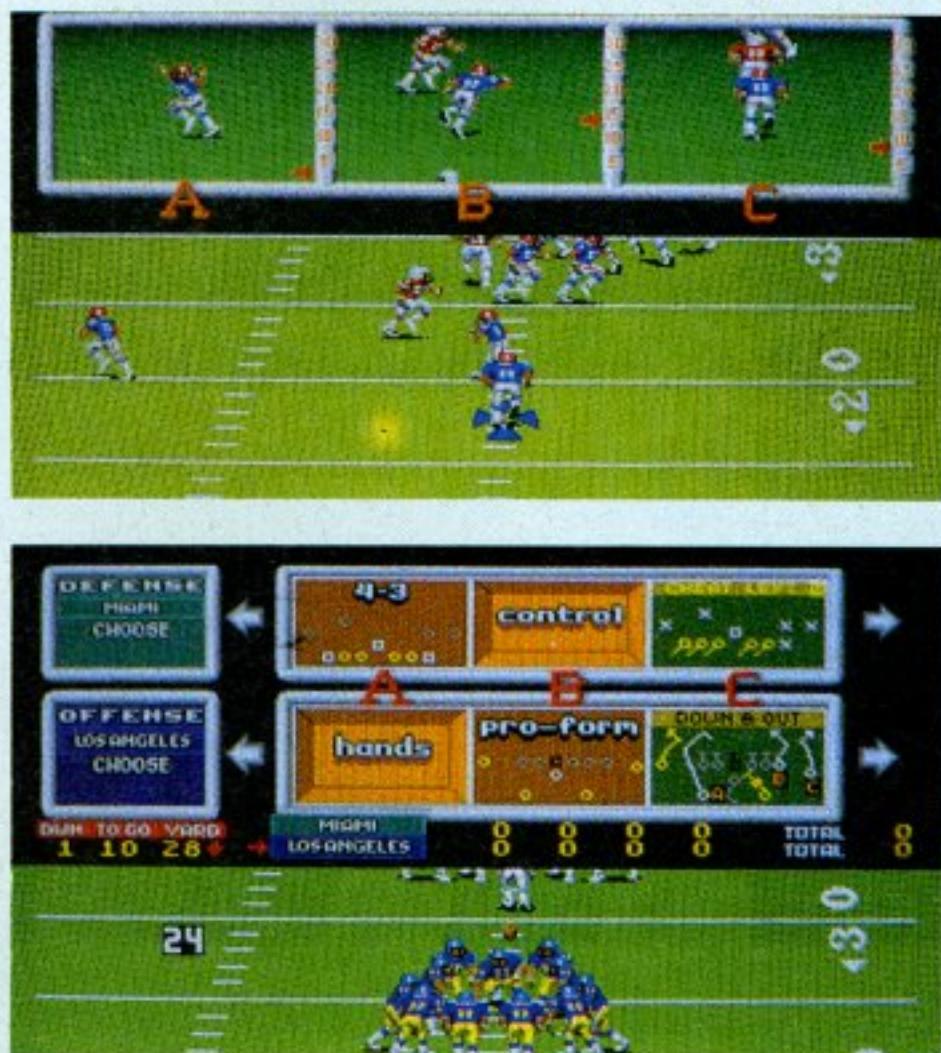
TOUCHDOWN FÜR ELECTRONIC ARTS

Das Konvertierungs-Karussell sorgt doch immer wieder für Überraschungen: Nicht die mäßige PC-Urversion des Programms wurde auf den Amiga umgesetzt, sondern Electronic Arts prächtige Neuauflage für's Mega Drive!

Der Amiga Joker meint:
John Madden American Football ist eine Klasse für sich!

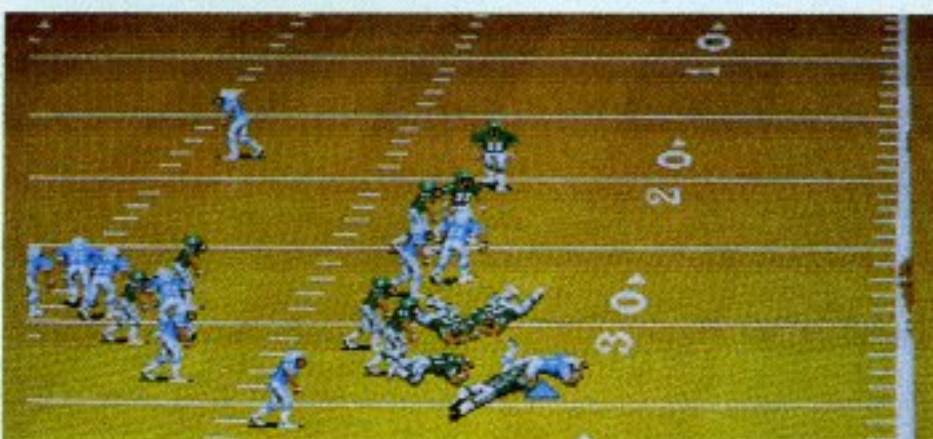
Dementsprechend bekommen wir es hier mit einem ausgezeichneten Sportspiel zu tun, ist das Football-Game am Mega Drive doch einer der meistverkauften Titel überhaupt. Und das kommt nicht von ungefähr, denn als sich die elektronischen Artisten Ende 1990 des häßlichen PC-Entleins annahmen, haben sie ihm eine wesentlich gefälligere Präsentation spendiert und gleichzeitig die Spielbarkeit spürbar verbessert. Das Problem war also nur noch, die Steuerung amigagerecht aufzubereiten; schließlich muß unsereiner mit einem Feuerknopf auskommen, wo Konsolen-Joypads mit drei aufwarten können...

Tatsächlich ist die Handhabung im direkten Vergleich zum Original etwas umständlicher geworden, allerdings fällt das angesichts des fairen und in seiner Komplexität nur mit „Kick Off 2“ vergleichbaren Gameplays kaum ins Gewicht. Wo wir schon bei Vergleichen sind: Ob „TV Sports Football“ von nun an mit dem zweiten Platz vorliebnehmen muß, läßt sich schwer sagen - John Madden Football ist sowohl vom Grafischen als auch vom Spielerischen her übersichtlicher, der Cinemaware-Klassiker hat aber nach wie vor die aufwendigere Optik zu bieten. Doch genug verglichen, kommen wir zum Eingemachten: Vor dem Saisonstart darf



man mit seinen Jungs erstmal ordentlich üben und ihre Fähigkeiten verbessern; anschließend geht's entweder ins Playoff (so 'ne Art Superbowl) oder man entschließt sich, eine reguläre Saison in der Liga zu bestreiten. Auf dem Rasen sind Strategie und Action gut gemixt, man hat Stärkeanzeigen, Positionskreuze und vor allem über hundert verschiedene Spieltaktiken zur Auswahl. Optionen und Optionen gibt es reichlich, etwa Zwei-

Spieler-Modus, einstellbare Spielzeit, Replay-Funktion, Statistiken, Statistiken oder auch Statistiken. Es fällt schwer, hier irgendetwas zum Meckern zu finden - die Computergegner sind intelligent, die Witterungs- und Platzverhältnisse (z.B. Morast oder Schnee) wirken sich aus, und die eigenen Leute haben allesamt ihre individuellen Stärken & Schwächen, die einem der berühmte Coach vor jedem Spiel persönlich runterbetet.



Die minimal ruckelnde Grafik ist farbenprächtig und sehr übersichtlich (leicht schräge Vogelperspektive), der Sound geradezu erschreckend realistisch (Musik, Sprachausgabe, Knochen-Knacken...), und die Steuerung (Joy, Key, Maus) kann nach der Eingewöhnungsphase ebenfalls überzeugen.

Allenfalls Kleinigkeiten ließen sich bemängeln, so wurden nicht alle der 28 NFL-Teams versoftet, und die Amiga-Umsetzung entspricht auch nicht der neuesten Fassung ('92 Edition) für Segas Renommier-Konsole. Aber wie gesagt, das sind Kleinigkeiten, in der Gesamtheit sollte John Madden die Fans des Ami-Sports wirklich voll überzeugen! (mm)



John Madden American Football

Grafik:	77%
Sound:	79%
Handhabung:	82%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	82%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Sport

Spezialität: Mehr Sound bei 1MB, Johns Kommentare sind abstellbar.



„BLACK CRYPT“ – WILLKOMMEN ZUR MONSTER-PARTY IM DUNGEON-CLUB!

„Black Crypt“™ ist vollgestopft mit 25 verwegenen und listigen Monstern.

Sie heißen Euch herzlich willkommen: In 12 verzweigten Dungeons, verteilt auf 20 fesselnde, immer schwierigere Spielstufen.

Der Schlimmste von allen ist der dunkle Lord Estoroth.

Vor vielen Jahrhunderten verbannten vier Wächter mit gewaltigen übersinnlichen Kräften Estoroth aus dem Land. Die Wächter verschwanden spurlos und mit ihnen das gesamte Waffenarsenal.

Doch ist Estoroth zurückgekehrt und schwört schreckliche Rache an einem

wehrlosen Volk. Jetzt seid Ihr am Zug. Findet alle verlorenen und mystischen Gegenstände, die vielleicht noch die Macht der Wächter in sich tragen. Wenn Euch das gelingt, kann die Welt vom Bösen befreit werden.

„Black Crypt“, ein waghalsiges und aufregendes Dungeon-Spektakel mit detaillierter Grafik und immer neuen Überraschungen.

Die Meetings mit den Monstern sind nicht nur spannend, sondern auch äußerst realistisch. Und das in 64 Amiga-Farbgrafiken im „Extra-half-brite“ - Stil.

Aber seid gewarnt: Die unheimliche Begegnung mit dem Bösen solltet Ihr am besten nur auf nüchternen Magen in Angriff nehmen. Viel Vergnügen!

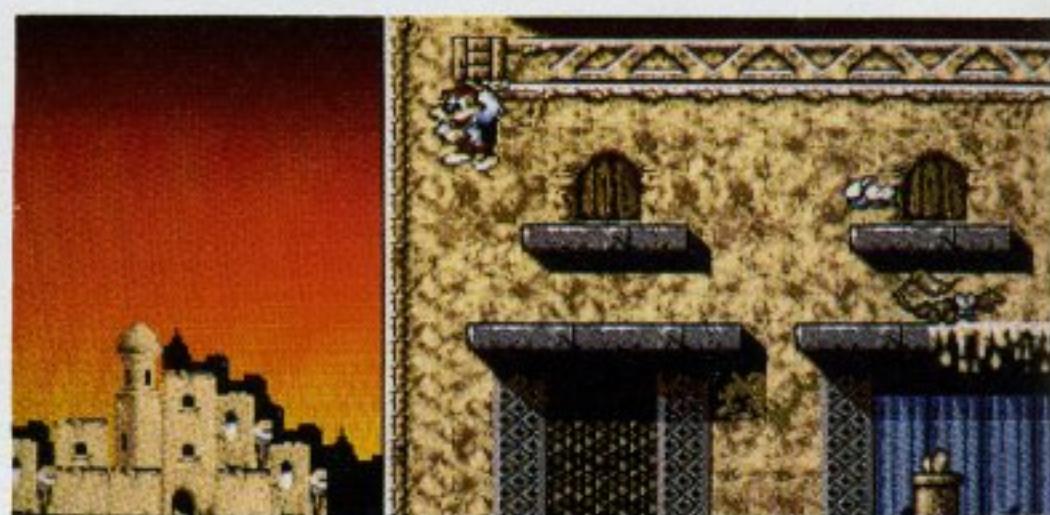
Erhältlich für Amiga.

ELECTRONIC ARTS®

Verkaufsagenten: United Software GmbH, Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel: 05244-4080
Profisoft GmbH, Heinrich - Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück Tel: 0541-12 20 65
Leisuresoft GmbH, Robert - Bosch - Straße 1, 4703 Bönen, Tel: 02383-690
News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211-67 62 01
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel: 0241-15 20 51

IN THE FOXS

Foxinchen ist verschwunden! Für eine Reportage war sie extra in die Sahara gereist, nur um dort von einem Wüstenfuchs gekidnappt zu werden. Wie, das interessiert Euch nicht? Na, Ihr seid ja auch nicht mit ihr verlobt....



Der Amiga Joker meint: Titus the Fox macht tierisch Laune!

Ganz anders sieht das bei unserem Titus aus: Der ist nämlich ihr Verlobter und kann es deshalb kaum erwarten, bis er endlich die sechzehn Level zwischen sich und seiner Angebeteten durchhüpft und leergesammelt hat. Nur ein weiteres Jump & Run also? Was heißt da nur? In punkto Gameplay ziehen sich sowohl Titus der Fuchs als auch Titus der Hersteller sehr ordentlich aus der Affäre. Und das ist es doch, was zählt, nicht, daß die Story etwa so originell ist wie das Telefonbuch von Schweinfurt. Solange nur das Gameplay stimmt, retten wir gerne alles – von der Prinzessin bis zur entführten Fuchs-Reporterin!

Losgehn tut's noch relativ simpel, die ersten drei Level sind nur zum Aufwärmen da, dann wird's langsam knifflig. Während man anfangs höchstens das eine oder andere Extra übersieht, wenn man einfach schnurstracks zum Level-Ausgang am rechten Rand läuft, führt derart überstürztes Verhalten in den höheren Spielabschnitten oft direkten Wegs in eine Sackgasse. Da sitzt man dann und meditiert vielleicht über seine drei Bildschirmleben – oder über die eine Kiste, die man vorhin hätte mitnehmen sollen, um mit ihrer Hilfe über diesen doofen Zaun zu kommen...

Gottlob kann man stets bis zum Ausgangspunkt zurückgehen, aber das nützt natürlich nicht mehr viel, wenn man bereits sämtliche Gegenstände sinnlos verheizt, sprich, irgendwelchen Gegnern an den Kopf geworfen hat. Viel zu spät merkt man dann, daß Sprungfedern eben auch zum Springen sehr praktisch sind, und daß sich Kisten sehr wohl auch zum Stapeln und Draufklettern verwenden lassen. Überhaupt wimmelt es hier von interessanten Sammel-Objekten, wie fliegenden Teppichen, Skateboards, Öllämpchen (verraten den Levelcode) und Diamanten für Extraenergie und -leben. Einen Score im herkömmlichen Sinn gibt es hingegen nicht, dafür eine kleine Statusstatistik zwischen den einzelnen Abschnitten, geheime Bonuskammern und über 50 verschiedene Gegner; manche davon sehr geschickt getarnt, als Mülltonne zum Beispiel. Apropos Gegner & Geschick: Die Joysticksteuerung erlaubt auch einen „Kriechgang“ und sogar Gegnerweitwurf! Überhaupt ist die witzige Comic-Grafik sehr hübsch animiert und vor allem sehr abwechslungsreich. Sanft und multidirektional scrollen schäbige Vorortstraßen, gepflegte Parks und ölhaltige Wüstenlandschaften vorbei, insgesamt wurden etwa 900 Screens auf die Disk gepackt. Das orientalisch angehauchte Begleitgedudel ist dagegen nicht so das Gelbe, genau wie die

(ebenfalls abschaltbaren) Sound-FX. Die Musikuntermalung hat uns beim Vorhüpfer „Blues Brothers“ wesentlich besser gefallen, das Game-Design macht jedoch hier den ausgereifteren Eindruck. Kurz, bei Titus the Fox geht wortwörtlich der Fuchs ab! (C. Borgmeier)



Titus the Fox

Grafik: 79%

Sound: 66%

Handhabung: 70%

Spielidee: 53%

Dauerspaß: 81%

Preis/Leistung: 77%

Red. Urteil: 78%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Titus

Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Deutsche Anleitung, Continue- und Pause-Funktion.

Disney
SOFTWARE



WER MÖCHTE IN DER HAUT VON ROGER RABBIT STECKEN?

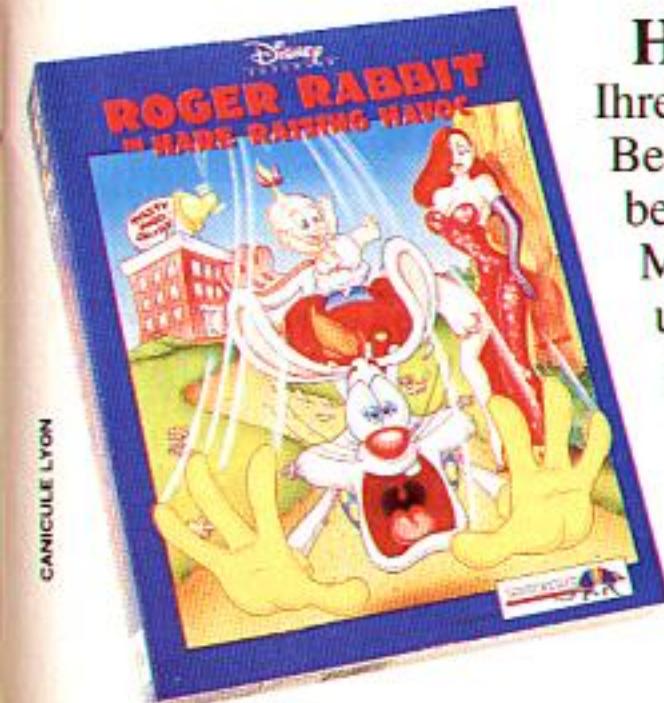
An Ihren PC angeschlossen, gibt
THE SOUND SOURCE
die Stimmen Ihrer
Helden wieder und
bietet Ihnen
Orchstermusik
und verblüffende
Geräuscheffekte.

Erhältlich für
PC und kompati-
ble, in Kürze für
Amiga.



Wer kann verrückt genug sein, in die
Haut von ROGER RABBIT zu schlüpfen?... Sie!

Ihre Aufgabe besteht darin, BABY HERMAN, diesen verflixten Bengel, aufzustöbern, bevor MOMMY von seinem "Ausflug" Wind bekommt... Sonst können Sie sich auf etwas gefaßt machen! Jede Menge Schwierigkeiten erwartet Sie : der Frechdachs ist gerissen, und die feurige JESSICA überwacht Ihre Leistungen. Nun sind Sie gewarnt... Disney bietet Ihnen diesen interaktiven Cartoon mit erstaunlicher Grafik, witzigen Animationen und einem phänomenalen Soundtrack.



Developed by BlueSky Software
©The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.

Vertrieb



Kein Scherz!
Eröffnung 1. April
3000 Hannover
Georgswall 3

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 0711 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 0711 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

**Neu:
 Konsolen
 zu teuflischen
 Preisen**



Saarland: Homburg **Hessen: Frankfurt** **Bayern: München** **NRW: Kamen** **Württemberg: Aalen** **Baden: Freiburg**
14-18 Uhr **12-18 Uhr** **12-18 Uhr** **12-18 Uhr** **10-18 Uhr** **10-18 Uhr**
06841/64587 **069/613282** **089/761908** **02307/72181** **07361/680633** **0761/382590**

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Bestellservice:

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Hardware + Zubehör
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95	Heart of China dt.	84,95	-	94,95	Red Baron dt.	98,95	-	96,95	JOYSTICKS:
4D Sports Boxing	64,95	-	-	Heimdal	74,95	84,95	-	Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95	Competition Pro, Standard schwarz
4D Sports Driving	72,95	-	-	Home Alone	64,95	-	74,95	Riders of Rohan	62,95	-	79,95	Competition Pro, Standard transparent
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Hudson Hawk	64,95	64,95	-	Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95	Competition Pro, Standard transparent-blau
Abandoned Places	78,95	-	-	Hyperspeed	-	-	99,95	Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95	
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Robocop 3	64,95	-	-	
AGE	78,95	78,95	86,95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.	Roger Rabbit	a.A.	-	78,95	JOYSTICKS PC:
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	James Pond II	64,95	64,95	-	Rolling Ronnie	69,95	69,95	-	Competition Pro, transparent-blau
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95	Jimmy White Snooker	69,95	-	-	Romance o.t. Kingd. 2	104,95	-	104,95	Gravis schwarz
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95	Kick Off II	58,95	58,95	64,95	Sanctuary	79,95	-	79,95	Gravis transparent
Airbus 320	94,95	94,95	-	Kid Gloves II	64,95	64,95	-	Search for the Titanic	-	-	74,95	ZUBEHÖR:
Airline	-	-	72,95	Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95	Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95	elektr. Bootselektor
Amberstar	81,95	81,95	-	Knightmare	74,95	74,95	-	Secret Weapons P80	-	-	49,95	Maus-Joystick Umschalter
Another World	64,95	64,95	-	Knights o.t. Sky	77,95	77,95	94,95	Shanghai 2	-	-	87,95	Reis-Ware Maus
Apydia	72,95	-	-	Leander	74,95	-	-	Shuttle deutsch	-	-	114,95	Color-Maus-Graffiti m. Pad
B.A.T 2	-	-	-	Legend of Fearghal	69,95	69,95	74,95	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95	Syncro Express 3
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95	Leisure Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95	Sim Ant	-	-	89,95	Amiga Action Replay 3f. A500
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95	Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95	Amiga Action Replay 3f. A2000
Barbarian 2	64,95	64,95	-	Lemmings	62,95	62,95	-	Sim Earth	-	-	96,95	Mega Maus (280 Dpi)
Bards Tale Trilogy	-	-	86,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95	Smash TV	69,95	69,95	-	Volloptische Maus
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95	Star Control	72,95	-	72,95	Crystal Trackball
Big Business	58,95	58,95	62,95	Lethal Xcess	67,95	-	-	Star Trek	-	-	88,95	Nullmodem-Kabel
Birds of Prey	74,95	-	-	Life & Death	69,95	69,95	-	Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95	Sunnyline Mouse
Black Gold	69,95	69,95	74,95	Life & Death 2	-	-	74,95	Starflight II	66,95	-	66,95	Druckerständer
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95	Links	-	-	86,95	Space Ace II	79,95	79,95	89,95	X-Copy Prof. 5.0
Buck Rogers 2	-	-	72,95	Links II (Pro)	-	-	86,95	Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95	Kickstart-Umschaltplatine
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95	Links Barten Creek	-	-	86,95	Speedball II	64,95	64,95	79,95	Kickstart-Umschaltplatine inkl. 1.3
Castles	72,95	-	79,95	Links Bayhill Course	-	-	86,95	Star Control	72,95	-	72,95	Kickstart-Umschaltplatine inkl. 2.0
Castles Data Disk	-	-	44,95	Logical	59,95	54,95	59,95	Star Trek	-	-	78,95	Amiga 500 kompl. in Maus
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95	Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-	Starflight II	66,95	-	66,95	Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB
Celtic Legends	74,95	-	-	Lèmpereur	-	-	99,95	Steigerberger Hotelm.	59,95	-	-	AMIGA 500 plus
Chessmaster 3000	-	-	82,95	M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95	Stellar 7	62,95	-	62,95	AMIGA Farbmonitor 1084 S
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95	Mad TV	-	-	86,95	Strike II	-	-	74,95	TV-Modulator
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Magic Candle II	-	-	78,95	Strike Fleet	64,95	64,95	-	SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:
Civilization	-	-	89,95	Magic Pockets	64,95	62,95	-	Suspicioius Carco	64,95	-	-	mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate
Civilization deutsch	-	-	104,95	Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	-	T.N.T. II	78,95	-	-	mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate
Conquestator	78,95	-	-	Martian Memorandum	-	-	86,95	Taking of Beverly Hills	-	-	72,95	mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-	Master Gofit	79,95	79,95	-	Terminator 2	62,95	62,95	74,95	mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island
Darkmann	72,95	72,95	-	Maupili Island	64,95	64,95	74,95	The Games Winter Chal	-	-	82,95	mit Uhr + Accu abschaltbar + Bundel. Man. prof.
Das Boot	74,95	-	86,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-	The Godfather	74,95	-	79,95	
Death or Glory	-	-	86,95	Mega Twins	64,95	64,95	-	The Oath	64,95	-	-	
Demonsgate	-	-	-	Megatraveller 2	-	-	79,95	The Simpsons	72,95	72,95	76,95	
Deuteros	74,95	74,95	-	Mercs	64,95	-	-	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95	
Devious Desings	64,95	64,95	-	Micropose Soccer	64,95	64,95	64,95	Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95	
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95	Midwinter 2	78,95	78,95	-	Time Quest	-	-	79,95	
EccoQuest	-	-	89,95	MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95	Tip Off Basketball	64,95	64,95	-	
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95	Top League	74,95	74,95	88,95	
ESS Mega	-	-	86,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95	Train it	78,95	-	78,95	
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95	Transworld	62,95	62,95	68,95	
Eye of Beholder 2	-	-	78,95	Monkey Island e.	-	-	74,95	Ultima 6	72,95	-	89,95	
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	Monster Pack II	64,95	-	-	Ultima 7	-	-	89,95	
F-15 Operation Disk	-	-	49,95	No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95	Ultima Martians Dreams	-	-	79,95	
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	On the Road	69,95	69,95	-	Uncharted Water	-	-	114,95	
F-16 Falcon 3.0 eng.	-	-	94,95	P.P. Hammer	54,95	-	-	USS John Young 2	64,95	-	-	
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Panzer Battles	64,95	-	-	Utopia				

POD BOX

Wie mögen sich Berliner PD-Zocker das Paradies vorstellen? Vielleicht so wie Willi Hillenbrand und Gabriele von Thienen - ihre „Spielekiste“ enthält mittlerweile 120 Disks, allesamt randvoll mit Games! Wagt mit uns einen Blick in diesen Garten Eden ...

Wir beginnen die paradiesische Exkursion mit der **Spielekiste 62**, wo sich Adam und Eva an **Escape** erfreuen dürfen. Naja, ganz stimmt's nicht, denn so erfreulich dieser grübelige Geschicklichkeitstest mit der schönen Grafik und feinen Musikuntermalung auch sein mag, ein Zwei-Spieler-Modus war leider nicht zu entdecken. Macht aber fast nichts, denn das Prinzip fesselt auch den Solisten: Man muß sein Sprite aus einem Labyrinth voller geschlossener Türen befreien. Die Öffnungsmechanismen (Schalter) sind noch relativ leicht zu finden, Probleme bereiten der teilweise brüchige Boden, die vielen Monster und vor allem das arg flott verrinnende Zeitlimit. Ganzschönschwer,

hier in die exzessive Highscoreliste vorzustöben, deren 50 Einträge sogar gespeichert werden. Und sonst? Schön programmiert und schön präsentiert - nix sonst!

Wer Segas „Columns“ aus der Spielhalle kennt, den Amiga-Ableger „Coloris“ jedoch verpaßt hat, kann auf der **Spielekiste 63** Versäumtes nachholen. Hier findet man **Amiga Columns** und damit das gute alte Tetris-Prinzip, nur daß diesmal nach Farben anstatt nach Formen gestapelt wird. Bunte Rechtecke, deren jeweils drei Farben auf Tastendruck rotiert werden, segeln in einen Becher, auf dessen Boden sich dann alle gleichfarbigen Reihen (diagonal, horizontal, vertikal) in Wohl-

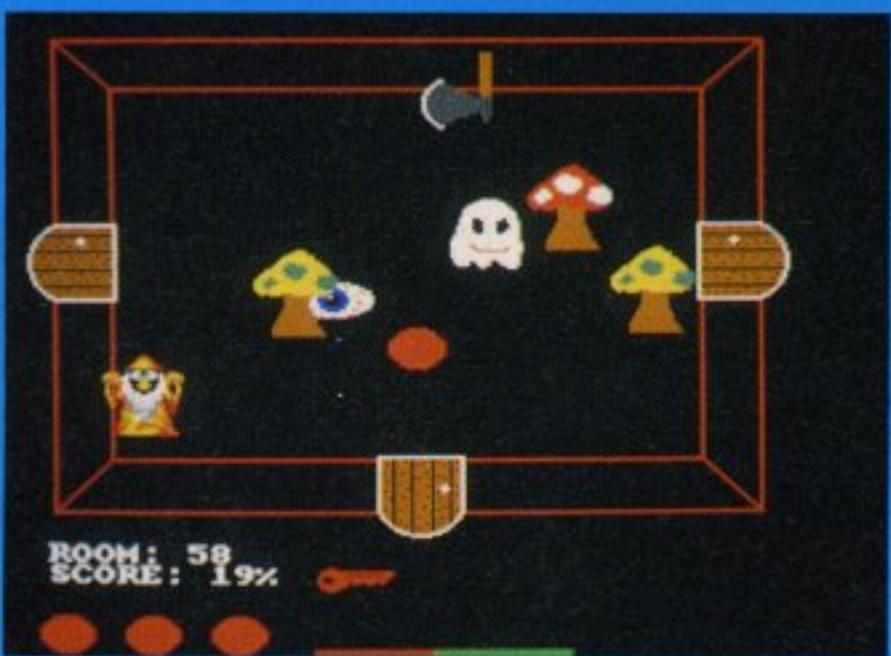
gefallen auflösen. Gut, die Grafik kann mit dem Arcade-Cousin nicht konkurrieren, aber dafür pumpt der Heavy-Metal-Soundtrack mit Kreischklampfe und Superdröhnen-Bassbeat mal wieder richtig Adrenalin durch die schlaffen Blutbahnen. Dank Multitasking darf man nebenher sogar Texte bearbeiten oder Disketten formatieren, ja, sogar die Highscoreliste wird gesaved. Da verzeihen wir doch glatt die fehlende Stick-Steuerung.

Mit der **Spielekiste 67** wird's jetzt richtig stilgerecht, denn das Prinzip von **Atic Atac** ist etwa so alt wie die Schöpfungsgeschichte! Man rennt durch zahlreiche Räume

(Sicht von oben), schlachtet Unmengen von Gegnern mit dem Hackebeil ab und sucht die Schlüssel zu verschlossenen Toren. Diverse Erfrischungsgetränke bringen derweil den Energiehaushalt auf Vordermann, und das, obwohl unser Held auch so Dutzende von Feindberührungen verkraftet. Tja, so was gab es bereits zu seligen Spectrum-Zeiten, und wer's trotzdem nicht kennt, der stelle sich halt Oceans „Smash TV“ in der AOK-Ausführung vor. Klar, daß das karge Gameplay (sehr leicht) in karger Präsentation (kein Scrolling) heute nicht mehr so recht überzeugen kann, aber immerhin flitzen die Sprites recht bunt und flink über den Screen, und Musikbegleitung bzw.

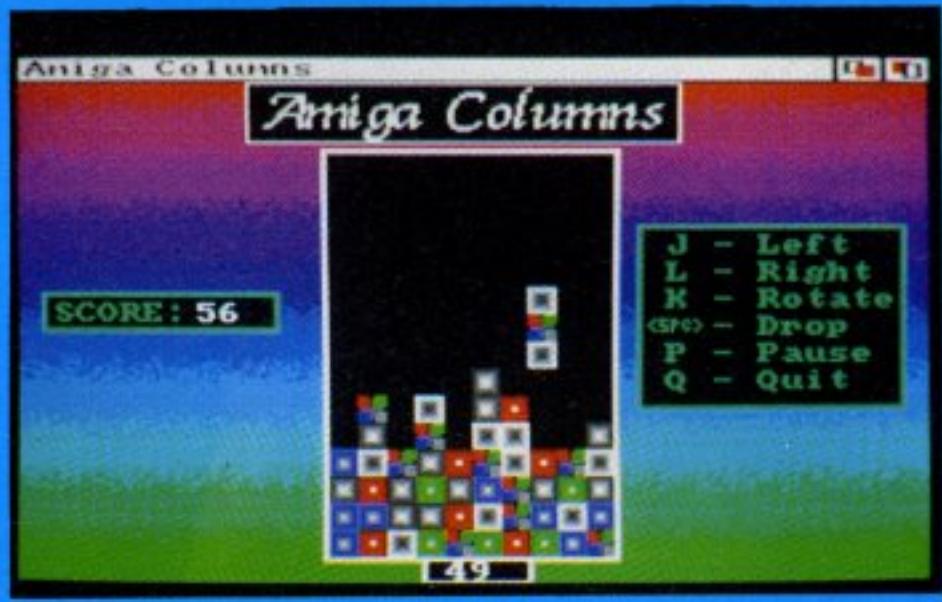
Die Axt im Haus erspart den Zimmermann: **Atic Atac**.

Lieber Elefant im Porzellanladen oder Bulle im China Shop?





Escape: Wer wird denn da flüchten?



Columnoris auf PD: Amiga Columns.

Soundeffekte können durchaus gefallen. Wer's mag ...

Der goldene Adamsapfel am Schlangenband geht an die **Spielekiste 72** – und zwar für die bescheuertste Spielidee! Diese Auszeichnung hat sich **China Shop** auch wirklich verdient: Man steuert einen ausgewachsenen Stier durch ein riesiges Warenhaus und nietet sämtliche Regale, ob porzellanbeladen oder nicht, einfach um. Das schmeckt dem Hausherrn natürlich nicht, aber muß er deshalb gleich mit Granaten und Bomben um sich schmeißen? Er muß wohl, außerdem nagen Lagerfeuer und andere Hindernisse an der Lebenskraft des tierischen Helden. Scrolling gibt's keines, von der Grafik redet in einer Woche niemand mehr, aber wenigstens dröhnt die Titelmusik recht genüßlich aus den Boxen, die Soundeffekte sind sogar für zwei bis vier Lacher gut. Der Shareware-Spaß verlangt

nach Joystick und einem Megabyte, wer's hat, darf wüten wie ein wilder Stier!

Das kenn ich doch, das kenn ich doch... und plötzlich fällt es wie Schuppen aus den Haaren: In der **Spielekiste 79** tummelt sich der wohl unverschämteste „Lettrix“-Clone seit Adam und Eva. Warum auch nicht, schließlich steht **Shapes** seinem kommerziellen Vorgänger in nichts nach! Wie beim Original füllt man eine vorgegebene Fläche unter Zeitdruck mit begrenzt vorräti gen Steinchen auf. Ebenfalls originalgetreu sieht die Grafik aus, die Musik ist abschaltbar, und es gibt Paßwörter für bereits gelöste Level – ganz, wie es sich für einen gelungenen Clone gehört. Steinchen und Gehirnzellen kommen hier also gleichermaßen ins Rotieren, kaum zu glauben, daß das Game in AMOS-Basic geschrieben wurde. Apropos: Wer mehr über diese Spiele-

Programmiersprache wissen will und/oder vorhat, eine Karriere als PD-Autor zu starten, sollte um keinen Preis den Basic-Vergleichs test im User-Club verpassen!

Peter Händel gilt ja seit langem als einer der besten PD-Autoren, und die **Spielekiste 84** zeigt, warum. Zugegeben, die Spielidee reißt hier keinem das Feigenblatt von der Lende, geht es doch in **How!** nur darum, mit einem Ball über karierte Felder zu fahren und so deren Farbe zu verändern. Aus gelb wird rot, aus rot wird grün, und irgendwann sollten dann sämtliche Karos die gleiche (vorgegebene) Farbe aufweisen. Somit wäre der nächste Level erreicht, immer vorausgesetzt, das Zeitlimit macht den Bemühungen kein vorzeitiges Ende. Technisch wurde das Game überzeugend umgesetzt, dank seines genialen Level designs fesselt es stundenlang an den Screen. Wer vom

Rumkugeln nicht genug kriegen kann, darf mit dem Editor vorhandene Spielfelder abändern bzw. neue kreieren und mit diesen an einem Wettbewerb teilnehmen – mehr Infos dazu auf der Diskette selbst.

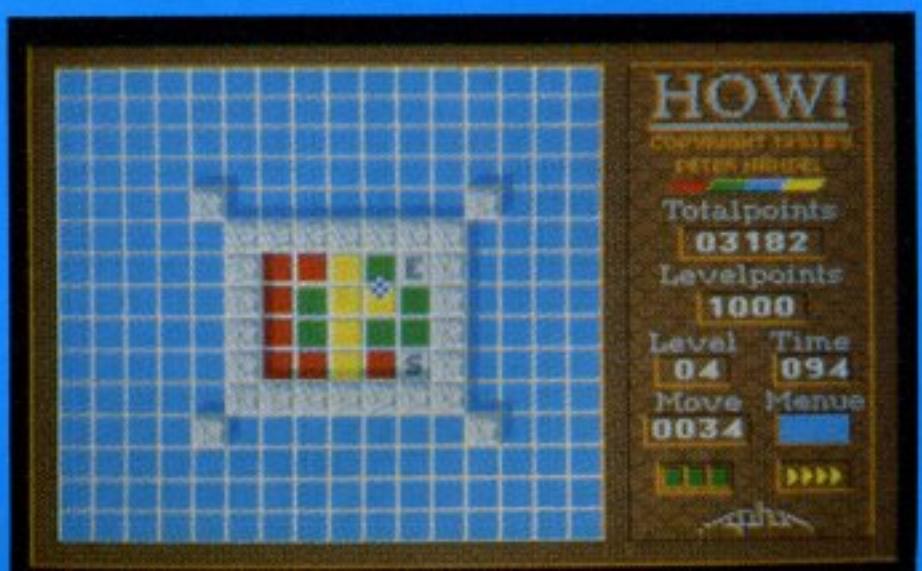
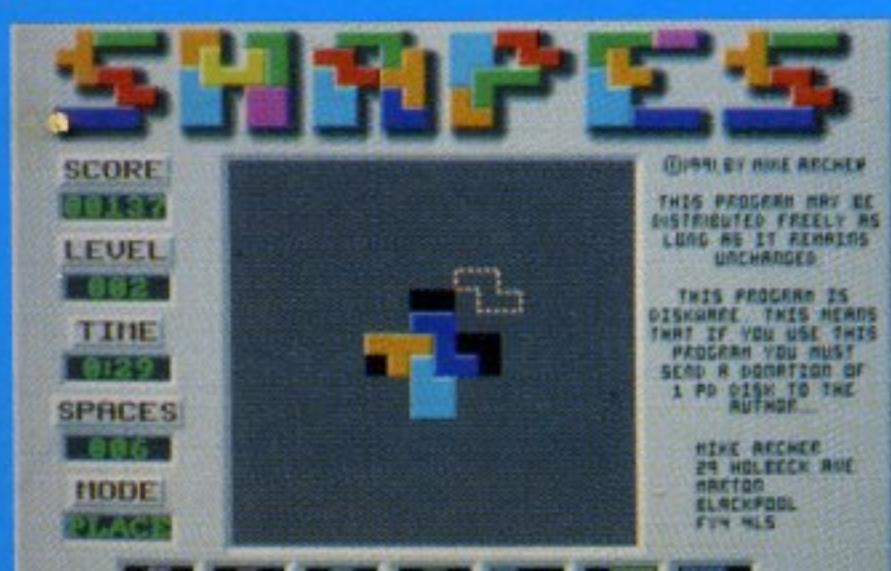
Na, haben Euch die Berliner Paradiesäpfel in Versuchung geführt? Prima, dann meldet Euch bei der Schlanze, äh dieser Adresse:

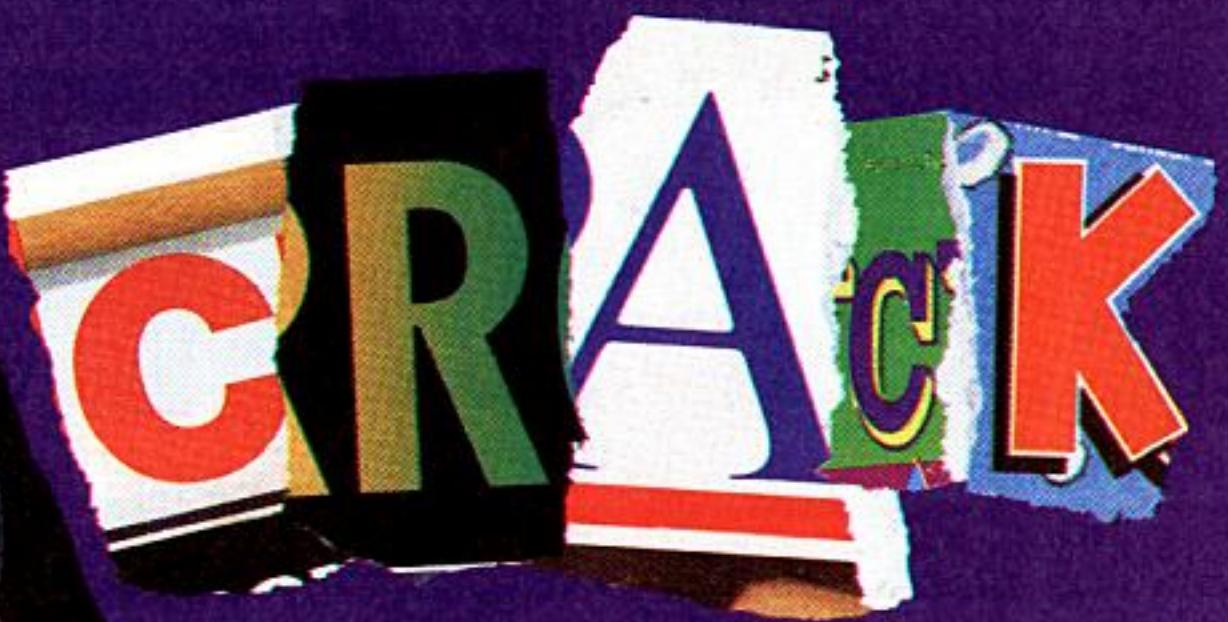
Handel mit neuen Medien
Kaiserdamm 101
1000 Berlin 19
Tel.: 030/3221043

Gottes Zorn steht diesmal nicht zu befürchten, lediglich ein minimales Finanzloch von 2,80 DM pro Disk. Der Versand langt zusätzlich mit 12 Märkern hin, dafür kommen die Scheiben schnell und zuverlässig per UPS. Wer Geld sparen will, nimmt das PD-Abo – genau wie beim Joker-Abo... (rl)

Lettrix läßt grüßen: Shapes.

How! Ja, how eigentlich?





Traurig genug, Raubkopien & Amiga, das gehört heutzutage schon zusammen wie Brot & Spiele. Da verliert man leicht aus den Augen, daß auch die übrige Hardware-Welt nicht vor Softwarepiraterie verschont bleibt. Aber Cracker findet man mittlerweile sogar in Ecken, wo man sie beim besten Willy nicht vermuten würde: bei den Konsolen!

Tja, das hätten sich die Herren in den Vorstandsetagen von Nintendo oder Sega wahrscheinlich nicht einmal in ihren kühnsten Alpträumen gedacht, daß ihre scheinbar unangreifbaren Videospiel-Module eines Tages genauso gecrackt werden würden wie jede andere Software auch! Aber inzwischen ist es Realität geworden, vor allem in vielen asiatischen Ländern stellen Raubkopien von Konsolen-Games heutzutage nichts Besonderes mehr dar. Etwas weniger verwunderlich wird das vielleicht, wenn man weiß, daß in Hong Kong und Taiwan zeitweise sogar illegale Nachbauten der Hardware (z.B. des Famicom) in Umlauf waren...

Später haben die spitzbübischen Hardware-Bastler ihre Aktivitäten etwas verlagert, das Ergebnis der Mühen nennt sich „Game Doctor“. Wer im Besitz eines dieser handlichen Geräte (etwa Gameboy-Format) ist, kann Videogames sozusagen am Fließband cracken! Tja, und in Asien sind das nicht wenige - dort wandern die obskuren Spieldoktoren für umgerechnet etwa 700 bis 800 Mark völlig legal über den Ladentisch, zumindest bis jetzt. Wen wundert's, wenn die Teile auch schon fleißig exportiert werden, speziell in

England und den USA tauchen die Digi-Doktoren immer häufiger auf. Wer sich jedoch in westlichen Gefilden so ein Gerät zulegt, muß erstens mit Preisaufschlägen von über 200 Prozent und zweitens mit der ausgesprochen hartnäckigen Verfolgung eines ganzen Heers von Rechtsanwälten rechnen. Logo, so leicht lassen sich Mega-Konzerne wie Sega, Nintendo oder NES nicht die Butter vom Brot klauen! Jetzt wollt Ihr sicher wissen, wie diese Zauberkästen funktionieren, stimmt's? Nun, eine Bauanleitung kann und will ich Euch selbstverständlich nicht liefern, aber die grundsätzliche Arbeitsweise eines solchen Game Doctors erklären - sonst glaubt Ihr am Ende noch, dieser Artikel wäre auch bloß ein Aprilscherz! Vorausgeschickt sei, daß die Spieldoktoren in verschiedenen Varianten hergestellt werden, genauso, wie es halt auch bei richtigen Ärzten Spezialisten für jedes Fachgebiet gibt. Aber das Prinzip ist immer dasselbe: ein ungewöhnliches kleines Kästchen, das auf einer Seite einen Anschluß für das Spielmodul hat, auf der anderen befindet sich entweder ein Disk-Laufwerk oder ein Kabel zum Anschluß an den Computer. Die Bedienung ist so

einfach wie das Öffnen einer Konservendose - Spielmodul einstecken, die Programmdaten „raussaugen“ und auf die eingelegte Disk kopieren bzw. in den geschlossenen Rechner schleusen. Weil's gar so einfach geht, hat sich in Hong Kong schon eine neue Form des Softwareklaus entwickelt, bei der die Spiele direkt im Geschäft abgestaubt werden! Und da fragen sich manche Leute noch, warum so viele Shops Antestmöglichkeiten verweigern...

Zurück zum Thema. Ist das Game erstmal eingesackt, muß der Wunderdoktor nur noch an die entsprechende Konsole angeschlossen werden, man schiebt die Disk ins Laufwerk - schon kann man loszocken. Aber was in der Theorie scheinbar problemlos klappt, erwies sich in der Praxis zunächst als etwas kniffliger: Die gemopsten Programme waren äußerst absturzfreudig, das ursprünglich benutzte 2.8-Format der Disketten (Laufwerke) verhinderte mangels Kompatibilität jedes Überspielen auf Computer oder Boards. Mittlerweile wird aber längst die „dritte Generation“ der Spieldoktoren produziert, bei der von diesen Kinderkrankheiten nichts mehr zu spüren ist. Im

Gegenteil, die Dinger sind mit großzügig dimensioniertem Arbeitsspeicher ausgerüstet, sie werkeln mit atemberaubender Geschwindigkeit, ja, etliche davon sind gleichzeitig zu verschiedenen Geräten kompatibel (z.B. Mega Drive und PC Engine). Mehr noch, selbst Handhelds sind nicht mehr vor ihnen sicher, und sogar getrainte Konsolengames wurden bereits gesichtet! Anders gesagt, aus den Spezialisten sind Allgemeinmediziner geworden, theoretisch könnten am Konsolen-Markt irgendwann die gleichen übeln Verhältnisse herrschen, wie wir sie derzeit am Amiga haben.

Noch ist es aber nicht so weit, in Deutschland ist die Doctor-Ware noch absolute Mangelware, lediglich in dem einen oder anderen der berühmtberüchtigten Boards sind vereinzelt schon Videogames aufgetaucht. Ob und wie die Entwicklung weitergeht, werdet Ihr natürlich von mir erfahren, nächsten Monat wollen wir aber erstmal nachsehen, was sich bei PC, Atari ST, C 64 und CDTV szenetchnisch so tut. Bis dann,

Euer

DR. FREAK

DEMNÄCHST AM AMIGA...



JOKER
VERLAG

P

AKTUELL

JOKER

PC

JOKER

PC

JOKER

BUCK ROGERS 2
&
ELVIRA II

AUFRegend

JETZT PACKT
LORD BRITISH
WIRKLICH AUS!

ABENTEUERLICH

FALCON 3.0
&
SIM ANT

AUSFÜHRLICH

DER MARKT

ANDERS

LAFFER UTILITIES

&
BARD'S TALE
CONST. SET

ENTERTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

MÄRZ

APRIL

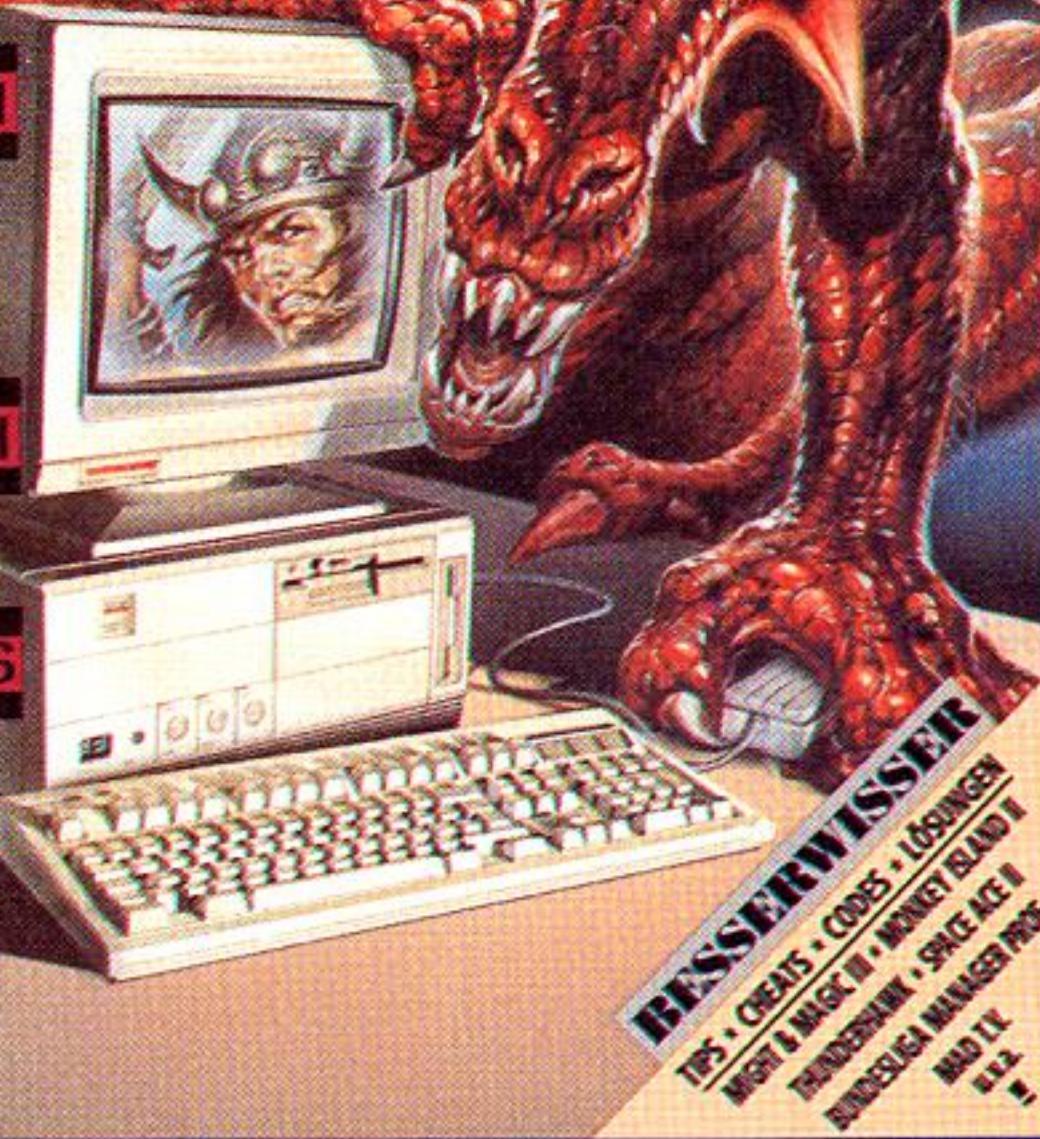
2/92

DM 7.-/öS 56.-

sfr 7.- / hfl 8.50

Lit 6.400

PREISE IM WERT VON
15.000 DM
ZU GEWINNEN!



REASSERWISSET
TFS - GEGTS - COGS - LOSINGER
MONT & MACK II - MONET BAGG
MUNDSPRUCH - SAGE ACE
SUSSESEA MANNSBAG
MHD-TV

...AB SOFORT AM KIOSK!

Erst im November unterzogen wir die Charts einer radikalen Schönheitsoperation, im Februar wurde mit den Top Leasern nachgebessert, und heute gibt es schon wieder'n feines Facelifting! Da kommt kein Michael Jackson mit, da muß selbst Cher passen...

Here we go: Ab sofort fallen die Top Seller in ihrer bisherigen Form unter den Schreibtisch, stattdessen drucken wir die aktuelle 20er-Liste aus den originalen Media Control-Charts! Nun machen die Mediasten zwar grundsätzlich auch nix anderes als wir (nämlich Händler anklingen), aber halt hauptberuflich und damit eben schon etwas breiter und exakter, als wir es könnten. Nö, die Jungs sind da sozusagen Vollprofis, auch die Musik-Charts im Radio haben wir schließlich ihnen zu verdanken! Falls also diese Aufstellung nicht mit Euren Top Twenty übereinstimmt, wird's wohl daran liegen, daß Ihr alle böse Rau... na, lassen wir das. Und nochwas haben wir (weg-) gelassen, nämlich die Leser-Flops. Ei, warum denn dieses? Nun, erstens brauchten wir ja Platz für unsere Neuerung, und zweitens wurde in vielen Zuschriften bemängelt, es handle sich dabei seit etwa 23 Jahren um die ewiggleichen Programme. Eine nicht ganz unrechtfertigte Kritik, wie wir meinen, daran konnte auch die Verdopplung von fünf auf zehn Positionen nichts ändern. Und überhaupt: Wen interessiert der Krempel eigentlich? Falls er freilich doch wen interessiert und nunmehr wider Erwarten ein Proteststurm durch den Blätterwald toben sollte, würden wir uns eventuell bereitfinden, den Hinauswurf nachträglich als Aprilscherz zu

deklarieren. In diesem Fall müßten allerdings die Media-Charts auf zehn Titel gekürzt werden, überlegt's Euch also gut!

Unsere gewohnt dummen Kommentare zu den verschiedenen Charts wollen wir uns diesmal ebenfalls schenken, nur soviel noch: Im nächsten Heft stellen wir zwei besonders alte und exquisite Mitarbeiter in den Personal Five vor - freut Euch auf Joker und Brork! Und wenn Ihr schonmal beim Freuen seid, dann könntet Ihr Euch auch gleich ein Kärtchen schnappen und uns auf diesem Wege Eure persönliche Top-Liste zu kommen lassen. Zur Freude aller winkt für die Fleißigen unter Euch nämlich mal wieder unsere traditionelle Verlosung, diesmal mit folgenden Haupttreffern:

1 x Bundesliga Manager Prof.
1 x Die Kathedrale
1 x Willy Beamish

Wer im Geheimen auf ein spezielles Teil hofft, darf uns das natürlich auf seinem Schrieb ebenfalls kundtun. Und, fast hätte ich's vergessen, auf die nicht ganz so Glücklichen warten noch drei Sammelordner in frühlingsfrischem Grün! Grund genug, sich unsere Adresse getreulich zu notieren, diesmal lautet sie unerwarteterweise:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

DIE SPORT-LICHSTEN SPORTSPIELE



1. SPEEDBALL II	90%
2. TV SPORTS BASKETBALL	90%
3. BUNDESLIGA MANAGER PROF.	89%
4. LOTUS TURBO CHALLENGE II	88%
5. KICK OFF II	88%
6. PGA TOUR GOLF	87%
7. SUPER CARS II	87%
8. M.U.D.S.	87%
9. LOTUS TURBO CHALLENGE	86%
10. SUPER CARS	86%

Die großen 10



1. (1) PIRATES!	58
2. (2) LEMMINGS	44
3. (4) SECRET OF MONKEY ISLAND	39
4. (3) SIM CITY	36
5. (5) POPULOUS	32
6. (6) KICK OFF II	27
7. (7) INDIANA JONES (ADV.)	25
8. (8) POWER MONGER	25
9. (9) XENON II	18
10. (10) IT CAME FROM THE DESERT	11

TOP LEASER



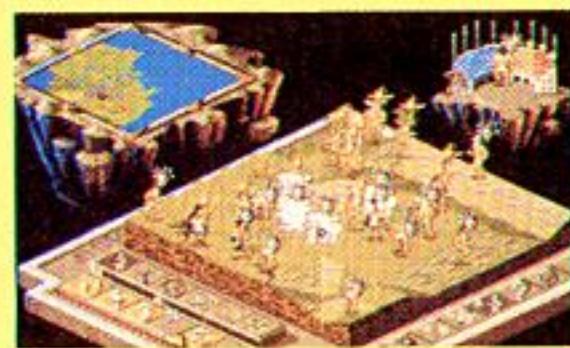
1. FORMULA 1 GRAND PRIX	(-)
2. BIRDS OF PREY	(-)
3. POPULOUS II	(1)
4. AIRBUS A 320	(2)
5. WHIRLWIND SNOOKER	(-)
6. WAYNE GRETZKY HOCKEY II	(-)
7. KNIGHTS OF THE SKY	(7)
8. LOTUS TURBO CHALLENGE II	(-)
9. SILENT SERVICE II	(9)
10. ANOTHER WORLD	(5)

TOP TWENTY



1.	(1)	LEMMINGS
2.	(3)	SECRET OF MONKEY ISLAND
3.	(11)	LOTUS TURBO CHALLENGE II
4.	(20)	POPULOUS II
5.	(2)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
6.	(5)	BATTLE ISLE
7.	(12)	SIM CITY
8.	(15)	SILENT SERVICE II
9.	(6)	PIRATES!
10.	(7)	SPEEDBALL 2
11.	(14)	POWERMONGER
12.	(9)	TURRICAN 2
13.	(17)	TOKI
14.	(-)	CRUISE FOR A CORPSE
15.	(4)	RAILROAD TYCOON
16.	(8)	KICK OFF II
17.	(13)	EYE OF THE BEHOLDER
18.	(18)	GREAT COURTS II
19.	(-)	AIRBUS A 320
20.	(16)	APIDYA

TOP MEDIA CONTROL



1.	POPULOUS II
2.	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
3.	AIRBUS A 320
4.	MORE LEMMINGS
5.	BATTLE ISLE
6.	BIRDS OF PREY
7.	MEGA LO MANIA
8.	LEMMINGS
9.	LOTUS TURBO CHALLENGE II
10.	STEIGENBERGER HOTELMANAGER
11.	FORMULA 1 GRAND PRIX
12.	RED BARON
13.	WWF WRESTLING
14.	SILENT SERVICE II
15.	POPULOUS
16.	MORE LEMMINGS (DATA)
17.	RAILROAD TYCOON
18.	F 15 STRIKE EAGLE II
19.	AIR SEA SUPREMACY
20.	EYE OF THE BEHOLDER

PERSONAL FIVE:

Pe(a)ter Braun



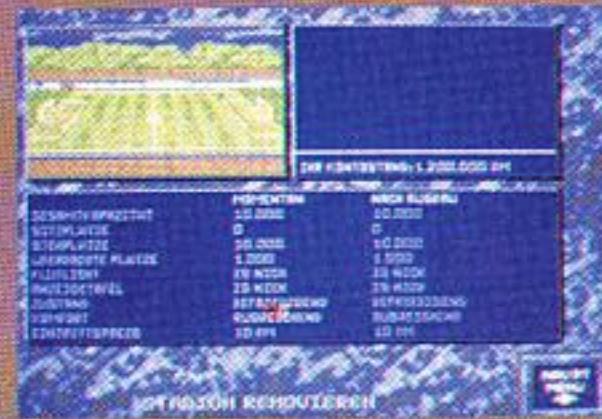
1. LEMMINGS
2. XENON II
3. KICK OFF II
4. PINBALL DREAMS
5. SILENT SERVICE II



Manni Kleimann



1. BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2. CIVILIZATION
3. LOTUS TURBO CHALLENGE II
4. TOYOTA CELICA GT RALLY
5. ROLLING RONNY



Nach der ultimativ langen Wartezeit von fast zwei Jahren geht Richard Garriots „Opus Ultimativus“ nun auch auf dem Amiga weiter. Und endlich bekommt die Rollenspieler-Gilde, was sie verdient - den umstrittenen Höhepunkt des Genres!

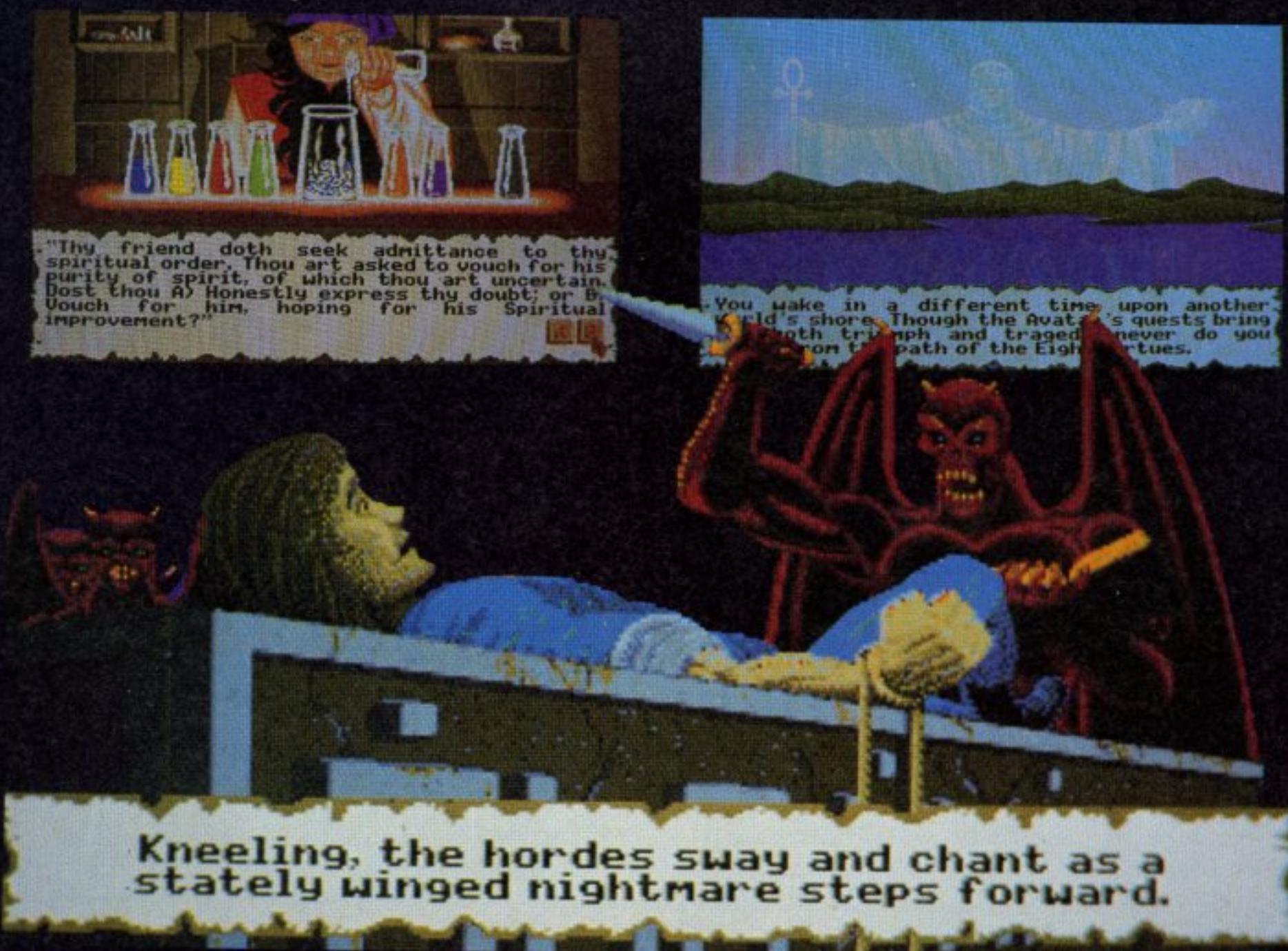
Der Amiga Joker meint:
Ultima VI ist auch am Amiga ein Meilenstein der Softwaregeschichte!

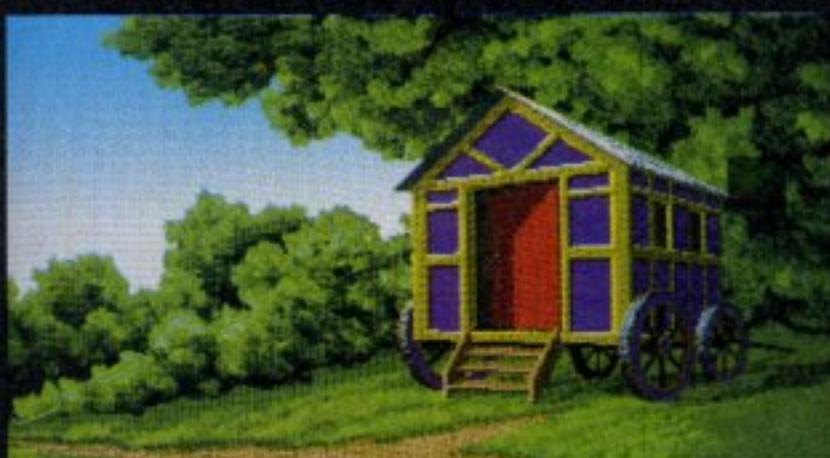
Wenn ein neuer Teil der Ultima-Saga ansteht, ist das ja eigentlich immer ein Grund, ein Faß aufzumachen; nicht umsonst gilt die Serie als das Nonplusultra im Reich der Krieger und Magier. Trotzdem, Ultima VI ist etwas Besonderes innerhalb des Besonderen: Inhaltlich markiert es das Ende des sogenannten zweiten Zyklus, äußerlich den Beginn einer neuen Grafik-Epoche... Großmeister Garriott (alias Lord British) hat sich endgültig von der Ära der Tile-Grafik verabschiedet, Britannia erstrahlt nunmehr in farbenfrohen und detailliert gezeichneten Landschaften. Und weil der fleißige Weltenschmied schonmal beim Überarbeiten war, hat er auch gleich noch die Darstellungsweise vereinheitlicht - ob Häuser, Dungeons oder freie Wildbahn, alles ist jetzt aus einer leicht schrägen Vogelperspektive zu sehen. Untermalt wird die Grafik-Orgie von einem sehr atmo-

sphärischen, auf Mittelalter getrimmten Soundtrack. Die Steuerung wurde ebenfalls gründlich renoviert und nahezu vollständig auf Mausbetrieb umgestellt. Bloß beim Speichern und Reden mit anderen Personen muß man noch aufs Keyboard zurückgreifen, für alle anderen Betätigungen (Schauen, Nehmen, Benutzen, Kämpfen, Schlafen...) klickt man einfach das entsprechende Icon am unteren Screenrand an.

Wie gewohnt kann es die Story an Spannung und Dramatik mit einem Roman aufnehmen, es warten Monate voller Überraschungen und Entdeckerfreuden sowie ein Finale mit Paukenschlag. Daher wollen wir hier auch nicht allzuviel verraten (wäre echt ein Verbrechen!), gut informierte Abenteurer wissen dank der PC-Version ja ohnehin schon Bescheid. Für die anderen, glücklicheren, nur soviel: Das Hauptproblem besteht diesmal darin, daß die mysteriösen Gargoyles die heiligen Schreine der Tugenden besetzt halten. Warum das so ist, weiß kein Mensch, ja, über diese merkwürdigen Wesen ist ganz allgemein so gut wie nichts bekannt. Keine Sorge, am Ende

seid Ihr schlauer. Aber bis dahin warten noch ungezählte Mini-Missionen, die der Party von einzelnen Landesbewohnern angetragen werden. Die Handlungsfreiheit ist dabei maximal, denn die Kleinquests können ganz nach Lust und Laune absolviert werden. Dazu braucht man natürlich eine Abenteurergruppe, die Charaktererstellung findet erneut im Zigeunerwohnwagen statt. Anfangs befehligt man vier Helden, weitere vier Freiplätze sind für Neuzugänge vorgesehen. Direkt vom Spieler zu steuern ist dabei nur der Avatar, die anderen laufen computergesteuert mit. Deshalb sind sie aber noch lange keine „Mitläufer“, im Gegenteil, die Kerle erzählen Witze, mischen sich ungefragt bei Gesprächen ein und entwickeln überhaupt ein bemerkenswertes Eigenleben. Das gilt uneingeschränkt auch für all die übrigen Figuren, die den Screen verunsichern: Rund 200 NPCs arbeiten, feiern, streiten und erzählen dummes Zeug - sie leben einfach! Damit nicht genug der Spieltiefe, es liegen (fast) mehr verwendbare Gegenstände herum, als auf der Inventurliste eines großen Kaufhauses zu finden sind...





ULTIMA VI

The False Prophet

Die Moongates funktionieren prima wie eh und je, das Magiesystem wurde gegenüber den Vorgängern drastisch vereinfacht. So muß man seine Sprüchlein jetzt nicht mehr umständlich zusammenmischen, sondern braucht bloß noch den gewünschten Spell im (erst zu findenden) Zauberbuch anzuklicken. Ebenso einfach funktioniert der Umgang mit dem Inventory oder das Kämpfen und Reden, ohne daß deswegen auch nur ein Milligramm an Komplexität verloren ginge. Beim (wie üblich weniger wichtigen) Hauen und Morden kann man verschiedene Kampfmodi von „Berserk“ bis „Retreat“ einstellen; bei Begegnungen der etwas kommunikativeren Art läßt sich nun ein Help-Modus benutzen, wodurch wichtige, also nachhakenswerte Begriffe im Redeschwall des Gegenübers optisch hervorgehoben werden. Kurz und sehr gut: Lord British hat erwartungsgemäß ein höchst ausgetüfteltes Rollenspiel auf die Beine gestellt, bliebe bloß noch die Frage zu klären, wie ausgetüftelt speziell die Amiga-Konvertierung ausgefallen ist. Nun, die hübsch animierte Grafik, der tolle Sound und die geniale Steuerung unterscheiden sich lediglich in Nuancen von der VGA-Fassung – alles vom

Feinsten, sogar an Portrait-Bildchen für weibliche Recken wurde diesmal gedacht. Der Preis, den man dafür zahlen muß, ist die nicht unerhebliche Installationsdauer. Das gilt sowohl für den Disk- (vier leere Scheiben bereithalten!) als auch für den sehr zu empfehlenden Festplattenbetrieb. Außerdem benötigt man mindestens 1MB Arbeitsspeicher, dabei müssen aber sämtliche Zweitlaufwerke abgehängt werden. Wesentlich angenehmer wird das Handling mit 2MB und zusätzlicher Floppy, eine Turbokarte wäre sicher auch nicht verkehrt. Unsere Handhabungsnote bezieht sich daher salomonisch auf eine „mittlere“ Konfiguration (Harddisk oder 2MB Speicher plus Zweitläufer), bei einer Minimal-Ausstattung darf man wegen der Wechselei gut und gerne 20 bis 30 Prozent abziehen.

Aber wer Ultima kennt und liebt, weiß, daß er an diesem Spiel sowieso nicht vorbeikommt, selbst wenn er dafür erstmal seine „Freundin“ aufrüsten muß. Mit Englischkenntnissen sollte man ebenfalls gut gerüstet sein, denn von einer geplanten deutschen Version war zwar schon gerüchteweise zu hören, aber nichts Genaues weiß man nicht. Zudem müßte man darauf ja

noch länger warten, und gewartet haben wir auf das „britische“ Prachtstück nun wirklich lange genug! (mm)



Ultima VI

Grafik: 87%

Sound: 84%

Handhabung: 85%

Spielidee: 92%

Dauerspaß: 95%

Preis/Leistung: 88%

Red. Urteil: 93%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Origin

Genre: Abenteuer



Spezialität: In der Packung ist das Übliche: Stoff-Karte, ein „magischer“ Stein und eine englische Anleitung. Läuft auch am A500 Plus.

TOP AMIGA HARD UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.

Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!



Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch, 1 MB
 008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
 011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
 012 DME-EDITOR Text-Editor in deutsch konfiguriert
 024 RESETFESTE RANDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
 026 NOFASTMEM, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workbenchmenüs, deutsch
 031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckprogramm für 3,5" und 5,25" Etikettensätze mit deutscher Anleitung
 040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
 041 DFU-TERMINAL-DISK enthält Acces V1.4, AZComm u. Comm
 044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten
 047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung komplett in deutsch
 060 DATAMADE eine komfortable Adressenverwaltung und DataBase, die modular aufgebauten Datenbank für Daten aller Art, komplett in deutsch
 066 18 UTILITIES u.A. Fonteditor, Speicherlupe, Menüeditor, Iconbrush
 067 TRACKDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig auf welche Spuren vom Lauwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
 068 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Deltenschredder!
 069 DFU-PROGRAMME noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
 070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
 071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Passwort geöffnet werden, deutsch
 072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte, deutsch
 073 C64-EMULATOR, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB!
 074 DISKOPI organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten!
 075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, deutsch
 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy, Checkdisk, Speedtest u.s.w. ! Deutsch. Der Hit!
 077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigenerintros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, mit dt. Anl.
 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar, mit Fahrtroutenvorschlag!
 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
 120 LABELPAINT Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch

SPIELE / UNTERHALTUNG

002 RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit dt. Anl.
 005 TETRIS der Spielhallenhit! Achtung, macht süchtig!
 009 BLIZZARD ein Super-Ballenspiel
 010 STAR-TREK erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke! 3 Disk DM 15,-
 013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, deutsch
 014 XYTRONIC intergalaktische Handelsimulation, deutsch
 015 ZATUR ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
 019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
 020 RISK Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspiels, deutsch, 1 MB
 022 BILLARD eine sehr schöne Billardsimulation, benötigt 1 MB-Speicher
 023 WERNER-GAME das Flaschbier-Spiel
 027 STAR-TREK Version von T.Richter mit deutscher Anleitung, 2 Disk DM 10,-
 029 PACMAN Umsetzung des Spielhallenhits
 037 TUNNEL-VISION finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
 038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnliches Spiel mit dt. Anleitung
 039 DELUXE-HAMBÜRGER ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele, deutsche Anleitung
 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel, deutsch
 051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch
 052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
 054 SUPER GRINDER ein Geschicklichkeitsspiel
 056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
 057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
 059 MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr gutes Sound) und Biscione (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
 063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
 079 ZERG ein Fantasy Rollenspiel
 080 MOONBASE ein Weltraumspiel

081 DRAGONCAVE erkunden Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, deutsch. Benötigt 1 MB
 082 MARIKO ein interessantes neues Denkspiel, dt. gute Grafik
 083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!
 084 KNIFFEL sehr schön gemacht, komplett deutsch
 085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! Absoluter Hit!
 086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel in deutsch
 087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games, deutsch
 088 TUNNEL-STRATEGIE müssen Sie Ressourcen mit Gold? Erkundet sich

089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Spiel, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! Komplett deutsch.
 090 SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amiga programmiert
 091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor, deutsch
 092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder, deutsch
 093 TRICKY bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. Mit Spieleeditor, deutsch
 094 SKRABEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1 MB Speicher erforderlich, deutsch, sehr spielerisch!
 095 BLACK-JACK schönes Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler, deutsch
 096 PYTHAGORAS Handelsimulation für 1-4 Spieler, deutsch
 097 MYKENE ein spannendes Strategie-Spiel
 098 DISC Geldspiel-Automat, deutsch
 099 DUNGEON KRAMPER die Alternative zum Original! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubben. Komplett in deutsch. Der PD-Hit! Benötigt 1 MB-Speicher
 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
 101 ZAUBERWURFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
 102 DOWN HILL eine sehr gute Skirennen-Simulation
 103 12 KLEINE DENKSPIELE
 104 FAXEN ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, deutsch und TETRIS mit Zweispielermodus
 105 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spiele-Editor
 106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...
 107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
 108 BOULDERCRASH V1.3 hübsche Boulder...-Variante
 109 MUNZEN und SCHLANGE zwei Denkspiele in deutsch
 110 HEROS dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln! Deutsch
 032 SKAT sehr gute Skatsimulations mit animierter Grafik!

ANTI-VIRUS

004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 15! Viruskiller-Programmen
 111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
 112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,- DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 DBW-RENDER V2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung 20 Disk DM 10,-
 113 MCAD sehr gutes Amiga-CAD-Programm
 114 AMIGA-DOWNLOAD-FONTS für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts, Bilder, Screens, deutsch
 115 PRINT STUDIO universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche. Ausdruck alpIFF-Formate, Screens, Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch
 116 GRAFIK MACHINE ein komfortabler IFF-Konverter
 117 POST leistungsfähiger Postscript-Interpreter, viele Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeicheneffekte können mitgeliefert.
 118 SUPERPRINT druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
 119 PRINTER DISK enthält 9 nutzliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
 120 TURBO SILVER WORKSHOP, deutsch
 121 TEX komplettes Schriftsetz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC PC, EPSON FX80 und HP-Drucker! Deutsche Anleitung und massenweise Fonts! 9 Disks DM 45,-
 122 DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-
 123 DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-
 124 A500-VIDEOKURS welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Video-Kurs! Benötigt 1 MB-Speicher 2 Disk DM 10,-

HOBBY / HAUSHALT

001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK, komplett in deutsch
 007 AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
 042 SUPER-LIGA eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in deutsch
 049 SCHICKSAL? religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
 065 CD- UND PLATTENLISTE Kataログ-Steuerungsprogramm, deutsch
 125 OKO was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt OKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt! Komplett in deutsch durch dieses Programm möglich, deutsche Anleitung
 126 FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG ist mit dem Amiga
 127 KALORIENWACHE errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienanzahl
 128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeint) Voraussagen, deutsch
 129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw., deutsch

Best. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

Nr.

018 MS-TEXT sehr gute deutsche Textverarbeitung
 032 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten, deutsch
 033 JAHRSBILANZ verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, deutsch
 034 FONTS viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. 10 Disk DM 50,-

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

045 PERFECT ENGLISH Vokabeltrainer komplett in deutsch!
 050 DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert! Benötigt 1 MB-Speicher
 058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung, deutsch
 135 ELEKTRONIK-KURS Spannung, Strom, Widerstand 2 Disk DM 10,-
 136 5 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
 137 CHEM V1.0 ein Programm Paket zur räumlichen und wirklichkeitsgerechten Darstellung von Molekülen mit Editor!
 138 GED ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktzugabe! Deutsch. Ein Astronomie- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert!
 139 MATHEPROGRAMME Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet! Deutsch

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 NEW-TEK-SOUND Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10,-
 017 SONIX-SOUND-PAKET 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player DM 40,-
 030 SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 25,-
 033 ANIMATIONS 8 Disketten mit Super-Animationen, 1MB Speicher erforderlich DM 40,-
 055 M.E.D. soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit deutscher Anleitung
 140 GRAFIKSHOW mit Musik, benötigt 1.5 MB Speicher
 141 AGATRON-GRAFIK-SHOW
 142 MAD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert!
 143 TURBO SILVER SLIDESHOW, sehr gut!
 144 MIDI-PANIC Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities, deutsch
 145 ART-SLIDESHOW mit sehr schönen gezeichneten Bildern



PROGRAMMERSPRACHEN

036 PCO-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung
 146 ZC-COMPILER C-Compiler
 147 UTILITIES für Programmierer z.B. Disobject, ILBM-Handler, M2-Maker
 148 FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung
 149 LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung
 150 HILFS- UND DIENSTPROGRAMME für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLE, CLITITLE, DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES, OBJIMP, WINDOWIOX
 151 PDC ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext 30 Disk DM 15,-
 152 X-LISP V2.1 ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga



PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse!

Return to Earth, Kampf um Eriador, ColorWindow, WBlander, Risk, Broker, Amiga-Stopper, Paranoid, LuckyLoser, Faktura, Clock, MS-Text, Videodatei, Plattenliste, Superliga, Haushaltbuch, MCAD, Wizard of Sound, Tastenschloß, CLI-Pack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM, Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filemaper, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Moria, Mechforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenu, Disky, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme

KOMPLETPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET

mit English/Lateintrainer, Schreibkurs, Stundenplan-Designer, ABACUS, Fields, Elemente, ROM, Moleküle, Datenbank, QuizMaster usw.

25,- DM



Der Amiga Joker meint:
Sim Ant – die kribbelnde Herausforderung für Krabbologen!

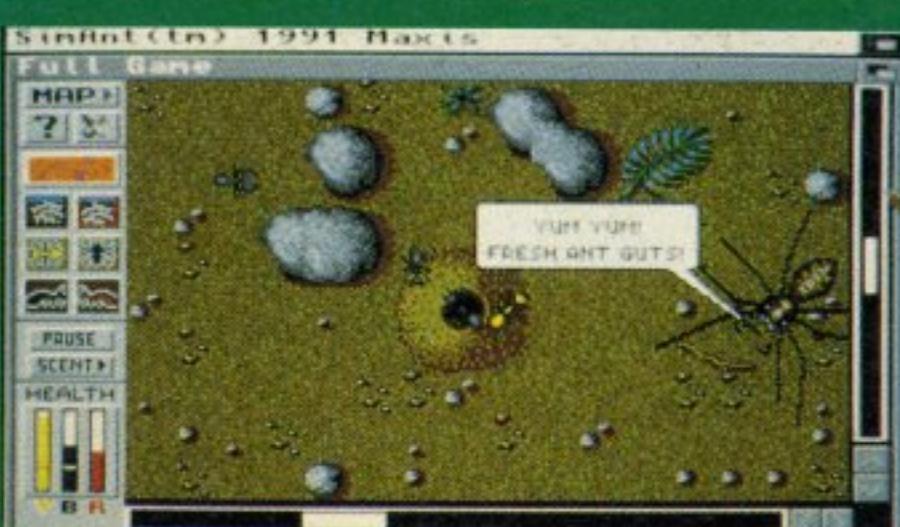
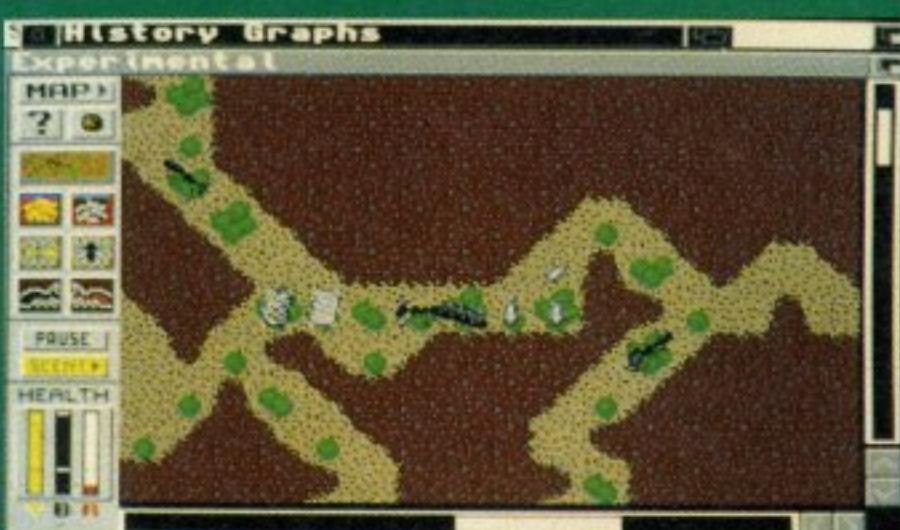
Als solcher darf man im Hinterhof eines Vorstadthäuschens einem Stamm schwarzer Ameisen zur Vormachtstellung verhelfen. Sollte es gelingen, sowohl die lästigen Menschen zu vertreiben als auch die konkurrierenden roten Krabbviecher auszumerzen, ist man am Ziel allen Strebens. Und im Gegensatz zur unlängst veröffentlichten PC-Ameisenfarm ist das hier keine leichte Aufgabe!

Das Schicksal nimmt seinen Lauf in Gestalt einer schwangeren Ameisenkönigin, die in der abgelegensten Parzelle unseres Gärtchens ihr Nest in den Boden gräbt. Der erste ihrer Nachkömmlinge, zur besseren Unterscheidung gelb statt schwarz, ist nun der einzige Gliederfüßer, der direkt gesteuert werden kann – das restliche Wuselvolk lässt sich nur über allgemeine Schwerpunkte dirigieren, z.B. mehr Nestbau, mehr Soldaten usw.. Jetzt geht's an die Arbeit: Um etwa Futter aufzutun, rekrutiert man einen „Geleitschutz“ für den Gelben und macht sich auf den Weg zur nächsten Chappiquelle. Dort angekommen schlagen die Jungs (von selbst) schwerbeladen den Rückweg ein und legen gleich noch eine Duftspur, damit der Rest des Stammes weiß, wo's langgeht. Auf ähnliche Art und Weise wollen auch die Roten gemetzelt werden; sonstige Feinde wie Spinnen, Menschenfüße oder Rasenmäher sind ebenfalls nicht ohne. Falls Euer An-

führer bei so einer Begegnung der kämpferischen Art mal ins Gras beißen sollte, braucht Ihr nur seine postwendende Wiedergeburt abzuwarten – „Leben“ hat man also unendlich viele. Das ist auch gut so, denn letztendlich soll ja der gesamte Garten Eden schwarz besiedelt werden, und das sind summa summarum 192 Einzelparzellen!

Das Insekten-Drama spielt sich auf vielen verschiedenen Screens (Nest in Seitenansicht, Oberfläche en gros und en detail sowie einige Überblicks-Darstellungen des gesamten Hinterhofes) ab; per Maus, Menüs und Icons ist es auch recht fix und bequem zu handhaben – soweit Ihr über zwei bis drei MB RAM und/oder einen A 500 Plus verfügt. Gewöhnliche Amigia-

ner könnten beim häufigen Nachladen allerdings Schimmel ansetzen, Wertung und Hit gelten dementsprechend nur für die optimale Konfiguration. Denn auch in puncto Sound und Optik macht der Speicher Klassenunterschiede, mit einem lumpigen Megabyte gibt's nur ein paar krause FX zu hören, während Memory-Monster zusätzlich ganz nette Soundtracks abspulen. Ferner dürfen sie auch im augenfeindlichen Hires-Mode regieren, doch ist die gröbere Normalauflösung so oder so erste Wahl. Insgesamt ist Sim Ant eine sehr gelungene PC-Konvertierung, die in punkto Langzeitmotivation ihre Vorlage sogar übertrifft – zumindest die technisch gut Gerüsteten unter Euch werden uns da sicher zustimmen! (jn)



Städteplaner haben den Einzug ins Sim-Paradies von Maxis ja längst hinter sich, jetzt sollten eigentlich die Planetenbastler an der Reihe sein. Weil aber die Amigaversion von „Sim Earth“ noch in der orbitalen Warteschleife festhängt, kommen zunächst mal die Ameisenforscher zu Potte.



Sim Ant	
Grafik:	69%
Sound:	61%
Handhabung:	82%
Spielidee:	94%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	81%
Red. Urteil:	85%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 120,- DM
Hersteller:	Maxis
Genre:	Simulation
Spezialität:	Drei Disks, 1MB Minimum. Komplett in deutsch, hervorragendes Handbuch mit vielen Hintergrundinfos.



HIT

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★
international Entertainment

SkyLine

Tel. 0711 / 81 27 36

Grazer Str. 34 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl.: Scheckvorauskasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga/Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	Airline	64,90
Airbus 320	88,90	Battle Isle	78,90
Amberstar	74,90	Black Gold	72,90
Apydia	68,90	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Barbarian 2	59,90	Castles	74,90
Battle Isle	68,90	Civilization	82,90
Black Gold	68,90	Civilization dt.	89,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	Die Kathedrale	81,90
Castles (e)	68,90	Elvira Mistress 2	84,90
Conquistator	72,90	Eye of the Beholder 2	68,90
Die Kathedrale	81,90	F 16 Falcon 3.0 engl.	89,90
Elvira Mistress 2	69,90	Goblins	68,90
Eye of the Beholder (d)	69,90	Gods	72,90
Fate Gates of Dawn	69,90	Great Courts Tennis II	69,90
Flight of the Intruder	78,90	Gunship 2000	84,90
Formula One Grand Prix	76,90	Harpoon 2	84,90
Goblins	68,90	Heart of China dt.	84,90
Gods	59,90	Hyperspeed	92,90
Great Courts Tennis II	67,90	Indiana Jones 4	a.A.
Harlequin	59,90	Indiana Jones Adv.	68,90
Harpoon 2	74,90	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Heart of China dt.	78,90	Lemmings	72,90
Heimdall	82,90	Lemmings Data Disk	49,90
Indiana Jones 4	a.A.	Life & Death 2	68,90
Indiana Jones Adv.	64,90	Links	78,90
James Pond 2	58,90	L'empereur	88,90
Jimmy White Snooker	69,90	Megatraveller 2 dt.	78,90
Knight mare	68,90	Might & Magic 3 dt.	82,90
Knights of the Sky	76,90	Monkey Island 2 dt.	84,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	PGA Tour Golf Plus	78,90
Lemmings	58,90	Police Quest 3 dt.	78,90
Lemmings Data Disk	49,90	Pools of Darkness	72,90
Lotus Esprit Turbo Ch. 2	59,90	Railroad Tycoon	82,90
Mad TV	78,90	Roger Rabbit	74,90
Magic Pockets	59,90	Secr. Weapons o.t. L.	84,90
Mega Lo Mania	72,90	Secr. Weap.O.L.P38	34,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	Secr. Weap.O.L.P80	44,90
Monkey Island	74,90	Shuttle dt.	109,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	Sim Ant	78,90
Populous 2	68,90	Sim Earth	66,90
Railroad Tycoon	72,90	Special Force	78,90
Realms	68,90	Star Trek	74,90
Robocop 3	58,90	Terminator 2	72,90
Space Quest IV	74,90	Ultima 6+3,5*	74,90
Special Force	78,90	Ultima 7	76,90
Terminator 2	57,90	Uncharted Water	94,90
The Oath	59,90	Wing Commander	79,90
Ultima 6 dt.	69,90	Wing Commander 2	78,90
Vengeance of Excalibur	69,90	Wing Commander 2 Miss. D.1	46,90
Vroom	63,90	Wing Commander Miss. D.2	39,90
WWF Wrestlemania	64,90	Wing Commander Miss. D.1	39,90
		WWF Wrestlemania	69,90

notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -LA500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -LA2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher -LA500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	69,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Mega - Drive		Game Boy	
Mega - Drive (jap.)	259,00	Batman	73,90
Winter Challenge (US)	108,90	Mickey Mouse	69,90
John Madden (US)	93,90	Boulder Dash	52,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Souner R.C. Pro Am	59,90
Golden Axe 2	107,90	Duck Tales	63,90
Game Gear		Nintendo N.E.S.	
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)	79,90	Puzznic	79,90
Devilish (US)	76,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Rygar	77,90
Master Gear Adapter	59,90	North + South	114,90
Sega - Master		Maniac Mansion	112,90
Sonic (D)	89,90	Atari Lynx	
Bubble Bobble (D)	89,90	Awsome Golf	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Viking Child	79,90
Spiderman (D)	89,90	Quix	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

TRAUMPREISE

FÜR

TOPSPIELE !

DiF Game Verlag I.Gunia

**KOMPLETT
DEUTSCH ODER
MIT DEUTSCHER
ANLEITUNG!**

AMIGA-SOFTWARE

AGONY	DM 62,50
AIRBUS 320	DM 102,50
ANOTHER WORLD	DM 62,50
APIDYA	DM 62,50
BATTLE ISLE	DM 75,-
BLACK CRYPT	DM 62,50
DOUBLE DRAGON 3	DM 62,50
EPIC	DM 69,-
FINAL FIGHT	DM 62,50
GOBLIINS	DM 62,50
GODFATHER	DM 69,-
HEART OF CHINA 1 MB	DM 89,-
HEIMDALL 1 MB	DM 69,-
HOTEL MANAGER	DM 49,50
KID GLOVES 2	DM 62,50
KING'S QUEST V	DM 82,50
KNIGHTMARE	DM 62,50
LEMMINGS DATA DISK	DM 49,50
MORE LEMMINGS	DM 69,-
MAD TV	DM 72,50
MOONSTONE	DM 72,50
POOLS OF DARKNESS	DM 72,50
POPULOUS	DM 79,-
POWERMONGER DATA	DM 32,50
RAILROAD TYCOON	DM 72,50
SHANGHAI 2	DM 72,50
SHUTTLE	DM 99,90
SIM ANT	DM 82,50
SOUL CRYSTAL	dm 62,50
SPECIAL FORCES	DM 75,-
SMASH TV	DM 62,50
SPACE QUEST IV	DM 79,90
WWF WRESTLING	DM 62,50
ZONE WARRIOR	DM 62,50

KATALOG MIT MEHR ALS 2000 SPIELEN FÜR ALLE

SYSTEME: GRATIS!

INCLUSIVE HAUSEIGENER INFOZEITUNG!

TOPAKTUELLE AMIGA-NEW SOFTWARE

SPACE ACE II	DM 79,-
VROOM	DM 62,50
ULTIMA VI	DM 65,-
ELVIRA II	DM 75,-
LARRY 5	DM 75,-
F1 GRAND PRIX	DM 79,-
WOLFCHILD	DM 62,50
MIHT&MAGIC III	DM 74,-
HARLEQUIN	DM 62,50
CRIME CITY	DM 79,-
MONKEY ISLAND II	DM 78,-
KOMPLETTLÖSUNG DEUTSCH	DM 20,-
INDY 4 V.MÖGL.	DM 78,-
WILLY BEAMISH	DM 76,50
EYE OF THE BEHOLDER II	DM 75,-
EPIC	DM 75,-
SHADOWLANDS	DM 75,-
ORK	DM 75,-
AMBERSTAR	DM 82,50

**ALLE SPIELE AB LAGER LIEFERBAR. WIR LIEFERN IN
WINDESEILE PER NACHNAHME ZZGL. DM 6,- KOSTEN ODER
BEI SCHECKZAHLUNG ZZGL. DM 4,- (VERSAND INS AUSLAND
NACHNAHME DM 10,- ; BEI SCHECKZAHLUNG DM 6,-)**

**TOP ANGEBOT:
AB DM 200,- LIEFERN WIR PORTO U. VERSANDKOSTENFREI
UND AB DM 250,- BESTELLWERT ZIEHEN WIR 3% SKONTO
AB !!!**

**IHRE BESTELLUNG RICHTEN SIE BITTE AN:
DIF GAME VERLAG I. GUNIA
KAMPSTRASSE 34 W-4650 GELSENKIRCHEN 2 GEWERBEGEBIET
TELEFON : 0209/586822 ODER 586823
FAX: 0209/586824**

**ÜBRIGENS:
IHR AUFTRAG IST BEI UNS IN BESTEN HÄNDEN!!!
FRAGEN: RUFEN SIE JETZT AN!**

SHIZOPHRENIA

Stein aber fein

„Bitte, bitte, keine Steine mehr!“ flehte ich Oskar an, mir diesen Test doch zu ersparen. Aber der Mann hat nun mal ein Herz aus Stein. Und siehe da, binnen kurzem war ich von der Knobelei kaum noch loszueisen...

Die Männer von Mac Soft haben sich darauf spezialisiert, *steinalte* Ideen aufzugeifen und mit ein paar eigenen Einfällen zu veredeln. Weiter hinten im Heft werdet Ihr feststellen, daß ihnen das gelegentlich recht gut gelingt („Der Fluch des Drachen“), manchmal aber auch in die Hose geht („Colorix“). Umso überraschender, daß *Shizophrenia* durchaus an den Monitor zu fesseln vermag, denn letztlich hat man alle gebotenen Features seit „Puzznic“ schon zum Erbrechen oft gesehen.

Wir haben es also erneut mit verschiebbaren Klötzen zu tun, die stets bis zum näch-

sten Hindernis weiterschlittern – daß sich ein Häuflein gleichfarbiger Steine in Wohlgefallen auflöst, versteht sich damit fast von selbst. Unter Zeitdruck muß so ein Level nach dem anderen geleert werden, hinderliche Mauern und Einbahnstraßen, drehbare Weichen (à la „Logical“) sowie Schleusen, die entweder nur eine bestimmte Steinsorte passieren lassen, oder sie so-

gar umfärben, erschweren die Arbeit.

Das hört sich nicht nur zusammengeklaut an, das ist es auch. Und dennoch, das ausgeklügelte Leveldesign bringt's einfach! Außerdem geht die Maussteuerung voll in Ordnung, und geistig Minderbemittelte (wie ich) dürfen sich vom Rechner mit Lösungstips aushelfen lassen. Somit könnte *Shizophrenia* auch übersättigten

Tüftlern noch Appetit machen, nur hätte man Grafik und Musik nicht gar so stiefmütterlich zu behandeln brauchen. (rl)



Shizophrenia

Grafik:	29%
Sound:	36%
Handhabung:	68%
Spielidee:	27%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	61%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 69,- DM
Hersteller:	Mac Soft
Genre:	Strategie
Spezialität:	Kick 2.0- und HD-kompatibel, deutsche Anleitung, Level-Paßcodes.



STEVE MCQUEEN

Western von gestern

„Was das Fernsehen kann, können wir schon lange“, sagte man sich bei Loricel und bringt nun eine Wiederholung reinsten Wassers in die Shops: Wer Steve McQueen kauft, bekommt nur den über zwei Jahre alten „Westphaser“!

Ganz schön dreist, was? Aber es kommt noch dreister: Wurde die witzige Western-Ballerei im Stil der „Operation-Serie“ ursprünglich noch inklusive eines Light-Colts geliefert, bleibt in der umbenannten Version die ganze Arbeit an Maus hängen – von einer Pistole keine Spur...

Ansonsten ist alles wie gehabt, erneut dürfen Amiga-Sheriffs versuchen, sechs Banditen dingfest zu machen. Jeder Ordnungshüter

wählt zunächst sein Idol (10 Stück) und anschließend den bevorzugten Gangster. Je höher das Kopfgeld, desto schwieriger die Festnahme, was jedoch am grundsätzlichen Ablauf nicht viel ändert: Mit seiner 45er Smith & Wesson-Maus, einem Fadenkreuz und anfänglich 36 Schuß bewaffnet, ballert man sich durch klassische

Szenarios (Saloon, Wagentrek, Mine, etc.), an deren Ende der gesuchte Oberfiesling auftaucht. Natürlich darf man keine Unschuldigen umnieten, natürlich gibt es Extras wie Munition und Lebensenergie.

Es soll nicht verschwiegen werden, daß die Comic-Grafik immer noch nett aussieht und allerlei Gags be-

reithält (man kann z.B. der Saloon-Tänzerin die Klamotten wegschießen), auch eine Highscoreliste für Meisterschützen ist vorhanden. Andererseits beschränkt sich der Sound auf monotones Pengpeng, und ohne Zweitlaufwerk dürfen die beiden Disks des öfteren gewechselt werden. Ganz andererseits bleibt ein altes Game nun mal ein altes Game, weshalb wir auch gar nicht einsehen, warum wir es nochmals benoten sollten. Dieser Test versteht sich eher als Warnung, Loricel hat es nämlich nicht einmal für nötig befunden, den 79 Mark teuren Oldy A500 Plus-tauglich zu machen – der neue Name ist die einzige „Verbesserung“. Wenn Ihr uns fragt, ist dieser Steve McQueen ein sehr dubioser Geselle! (pb)



Lifestyle Software Arts

Amiga Game Power

A Prehistorical Tale	49,90	Hunt for red October	49,90
Advantage Tennis	49,90	Hunter	59,90
Air Combat Aces	59,90	Imperium	49,90
Air Land Sea	69,90	James Bond Collection	49,90
Airbus 320	69,90	James Pond	49,90
Altered Destiny	59,90	Killing Game Show	49,90
Another World	49,90	Kings Bounty	59,90
Baby Jo Going Home	49,90	Knightmare	59,90
Back to the Future 3	49,90	Knights of the Sky	69,90
Bandit Kings of China	69,90	Leander	49,90
Beast Busters	49,90	Lemmings	49,90
Big Business	49,90	Life and Death	49,90
Birdst of prey	69,90	Magnum	59,90
Blue Max	59,90	Max	59,90
Blues Brothers	49,90	Mega Twins	49,90
Boston Bomb Club	49,90	Midwinter 2	69,90
Build it	49,90	Monsterpack	49,90
Bundesliga Man. Prof.	59,90	Moonstone	59,90
Cadaver	59,90	NAM	69,90
Cardinal of Kremlin	49,90	Oath	49,90
Centurion of Rome	49,90	Outrun Europe	49,90
Chart Attack	59,90	Pegasus	49,90
Colonel Bequest	69,90	Pirates	49,90
Conquest of Camelot	69,90	Populous 2	69,90
Cruise for a Corpse	49,90	Powermonger	59,90
Curse Azure Bonds	59,90	Prehistoric	49,90
Cybercon 3	49,90	Railroad Tycoon	69,90
Das Boot	59,90	Robin Hood	49,90
Dick Tracy	59,90	Robocop 3	49,90
Die Kathedrale	69,90	Rolling Ronny	49,90
Double Double Bill	69,90	Sarakon	39,90
Drachen von Laas	59,90	Search for the King	69,90
Enchanted Land	59,90	Shadow Dancer	49,90
Eye of the Beholder	59,90	Silent Service 2	69,90
Exile	49,90	Simpsons	49,90
Exterminator	49,90	Skull and Crossbones	49,90
Falcon Collection	59,90	Soccer Stars	49,90
Final Fight	49,90	Space Ace 2	69,90
First Samurai	59,90	Speedball 2	59,90
Flight of the Intruder	69,90	Spirit of Excalibur	69,90
Fort Apache	69,90	Starflight 2	49,90
Frenetic	49,90	Super Heroes	59,90
Galactic Empire	49,90	Terminator 2	49,90
Godfather - Der Pate	59,90	Turrican 2	49,90
Gods	49,90	Under Pressure	59,90
Golden Axe	49,90	USS John Young 2	49,90
GP Tennis Manager	49,90	Utopia	69,90
Grandstand	59,90	Volfied	49,90
Halls of Montezuma	49,90	Warlock-The Avenger	59,90
Hard Nova	49,90	Wild West World	69,90
Harpoon	69,90	Wild Wheels	49,90
Heart of China	59,90	Wolf Pack	69,90
Heimdall	69,90	Wolfchild	49,90
Hill Street Blues	49,90	Zack	49,90
Home Alone	49,90	Z-Out	39,90
Horo Quest	49,90	Zone Warrior	49,90

AMIGA-Sonderpreise

Ancient Games	19,90	Lombard Rac Ralcy	21,90
Blazing Thunder	19,90	Manix	19,90
Bubble Bobble	19,90	Mean Machine	19,90
Budokan	21,90	Mindbender	19,90
Conflict Europe	19,90	Mystical	21,90
Continental Circus	19,90	New Zealand Story	19,90
Conqueror	19,90	North & South	21,90
Crazy Cars	19,90	Onslaught	29,90
Daily Double Horse	21,90	Powerdrift	19,90
Dragon Ninja	19,90	Projectile	29,90
Fantasy World Dizzy	21,90	Rick Dangerous	19,90
Final Whistle	29,90	Rodeo Games	19,90
Head over Heels	21,90	Scooby Doo	19,90
Heroes of the Lance	21,90	Shadow of the Beast	19,90
Hostages	19,90	Shinobi	19,90
Impossamole	19,90	Sinbad	21,90
Interceptor	29,90	Sky High Stunt Man	21,90
Jupiters Masterdrive	21,90	Snowball in Hell	19,90
Kid Gloves	19,90	Sorcerer	21,90
King of Chicago	29,90	Super Hang On	19,90
Little Puff	19,90	Toobin	19,90

Lifestyle Software Arts

St.-Wolfgang-Str. 21

8859 Sinning

Telefon 08435/1607 . Fax 08435/1379

Bestellannahme rund um die Uhr - Anruf genügt!

Bachler

Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

	DM Preis	DM Preis	
A 320 Airbus (dt.)	99,-	Last Ninja 3 (dt.)	59,95
Avantage Tennis (dt.)	54,95	Leander (dt.)	59,-
Agony (dt.)	59,95	Lethal Excess (dt.) *	66,95
Air Combat Aces (dt.)	74,95	Legend of Faerghail (dt.)	66,95
Air-Sea Supremacy (dt.)	74,95	Lemmings (dt.)	59,95
Amberstar (dt.)	V.mö.	Lemmings Data Disk (dt.)	45,-
Apocalypse (dt.)	V.mö.	Lotus Turbo Challenge 2 (dt.)	59,-
Barbarian 2 (dt.)	59,95	M1 Tank Platoon (dt.)	69,95
Bard's Tale Trilogy (dt.)	V.mö.	Mad TV (dt.)	74,95
Battle Isle (dt.)	69,95	Magic Pockets (dt.)	59,95
Birds of Prey (dt.)	79,95	Magnetic Scrolls Collection (dt.)	72,95
Black Crypt (dt.)	V.mö.	Manchester United Europe (dt.)	59,95
Black Gold (dt.)	66,95	Max Pack Compilation (dt.)	72,95
Blues Brothers (dt.)	59,95	Mega Lo Mania (dt.)	66,95
Bundesliga Manager (dt.)	52,95	Microprose Golf (dt.)	79,95
Bundesliga Manager Prof. (dt.)	69,-	Midwinter 2 (dt.)	79,95
Cabal	24,95	Mig-29 M Superulcrum (dt.)	94,95
Captain Planet (dt.)	59,95	Might & Magic 3 *	79,95
Castles (dt.)	69,95	Movie Premiere Collection (dt.)	72,95
Celtic Legends (dt.)	74,95	PGA Tour Golf (dt.)	59,95
Centurion - Def. of Rome (dt.)	59,95	Pirates (dt.)	59,95
Chart Attack (dt.)	72,95	Pit Fighter (dt.)	59,95
Cisco Heat (dt.)	66,95	Pool of Radiance (dt.)	59,95
Chaos Engine	V.mö.	Pools of Darkness (dt.)	V.mö.
Conan - The Cimmerian (dt.)	69,95	Populous (dt.)	29,95
Conquestador (dt.)	74,95	Populous - Promised Lands (dt.)	14,95
Cruise for a Corpse (dt.)	64,95	Populous 2 (dt.) *	69,95
Death Knights of Krynn (dt.)	72,95	Power Monger (dt.)	69,95
Deuterios (dt.)	69,95	Power Monger Data Disk (dt.)	39,95
Die Kathedrale (dt.)	89,95	R-Type 2 (dt.)	64,95
Double-Double Bill (dt.)	82,95	Railroad Tycoon (dt.)	74,95
Double Dragon 3 (dt.)	59,95	Rainbow Collection (dt.)	49,95
Elf (dt.)	59,95	Realms (dt.)	72,95
Elite (dt.)	59,95	Red Baron (dt.)	79,-
Elvira II (dt.)	V.mö.	Return of Medusa (dt.)	66,95
Eye of the Beholder (dt.)	74,95	Rise of the Dragon (dt.)	79,95
Eye of the Beholder 2 *	V.mö.	Robocod (dt.)	59,95
F-15 Strike Eagle II (dt.)	79,95	Rodland (dt.)	59,95
F-16 Falcon Collection (dt.)	74,95	Secret of Monkey Island (dt.)	69,95
Face Off (dt.)	55,-	Secret of Monkey Island 2 (dt.)	V.mö.
Fate Gates of Dawn (dt.)	74,95	Secret of the Silver Blades	69,95
Final Fight (dt.)	59,95	Shadow Sorcerer (dt.)	69,95
First Samurai (dt.)	66,95	Silent Service 2 (dt.)	79,95
Flight of the Intruder (dt.)	84,95	Sim City & Populous (dt.)	74,95
Football Crazy Collection (dt.)	60,-	Starbyte Supersoccer (dt.)	66,95
Formula One Grand Prix (dt.)	79,-	Star Flight (dt.)	29,95
Fuzzball (dt.)	59,95	Starflight 2 (dt.)	59,95
Gateway to the Savage Frontier	72,95	Super Monaco GP (dt.)	59,95
Gauntlet III (dt.)	59,95	Teenage Mutant Hero Turtles 2 (dt.)	72,95
Gods (dt.)	59,95	Terminator 2 (dt.)	59,95
GP Tennis Manager (dt.)	59,95	Test Drive 2 Collection (dt.)	74,95
Great Courts 2 (dt.)	66,95	The Simpsons (dt.)	59,95
Heart of China (dt.)	79,-	Their finest Hour (dt.)	69,95
Heimdall (dt.)	75,-	Their finest Hour Mission Disk (dt.)	32,95
Hotelmanager (dt.)	54,95	Thunderhawk AH-73M (dt.)	72,95
Hudson Hawk (dt.)	59,95	Tip Off (dt.)	59,95
Indiana Jones 3 (dt.)	66,95	Turrican 2 (dt.)	59,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis (dt.)	V.mö.	Ultima 6 (dt.) *	72,95
Jimmy White's Whirlw Snooker (dt.)	69,95	Utopia (dt.)	69,95
Kick Off 2 - Return to Europe (dt.)	19,95	Vroom (dt.)	64,95
Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.)	19,95	Willy Beamish (dt.)	89,95
King's Quest 5 (dt.)	89,95	Winzer (dt.)	66,95
Knights of the Sky (dt.)	79,95		
1 MB-Erw. f. Amiga (absch. + Uhr + schnelle Speicherchips)	69,00		
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	159,00		
2. Laufwerk 3,5" & Track Display für Amiga	189,00		
Das Lucasfilm-Buch (dt.)	29,80		
Joystick Adapter für 4 Spieler	24,95		

Bestellungen können Ihr telefonisch durchgeben
oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM)
oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste
mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

RUHMESHALLE

Up & Down

Mega Traveller gewinnt
Andreas Stenos, München
 Der Terminator besucht demnächst
Michael Flebbe, Guderhandviertel
 Heimdall bekommt
Ingo Fuß, Hemer
 Je einen bunten Sammelordner erhalten
Robert Hojnik, Neckartenzlingen
Gisela Braun, Braunschweig
Torsten Schenke, Gera-Lusan

Stromausfall

Neolithibum geht an
Armin Moghaddam, Hannover
 Plüscht, Power & Plunder gebührt
Philipp Hasenmüller, Berlin

Seitenhiebe

Je einen hübschen Joker-Jogger
 heimsen ein
Frederic Prigge, Lübeck
Thorsten Thielsch, Karlsruhe
Jan Pies, Koblenz

Der Kicker-Cup

Die Blues Brothers kriegen Verstärkung von
Jean Pierre Schober, Bremen
 Je ein scharfes Joker-Shirt erhält

Frank Kretschmer, Wolfsburg
Alexander Schmitz, Kaarst
Tobias Warmann, Treysa
 Je ein stilvoller Sammelordner geht an
Sven Krüger, Genthin
Sebastian Prange, Vellmar
Oliver Niegisch, Blankenbach

Klackboard

Je eins dieser denkenden Bretter
 bekommen
Roland Neul, Burgwedel
Timo Schmitt, Karlsruhe
Andreas Höfling, Seukendorf

Pinball Dreams Competition

Wie immer, erstmal die richtige
 Antwort, sie lautete nämlich „Tommy“. So, jetzt aber gleich zu den
 glücklichen Gewinnern:
 Der erste Preis (ein Videorekorder & Pinball Dreams) geht an
Thomas Gerzer, Pulheim
 Den zweiten Preis (CD Player & Pinball Dreams) heimst ein
Hannes Klock, Hamburg
 Den dritten Platz (Walkman & Pinball Dreams) konnte belegen
Mathias Rockel, Kelkheim
 Die Preise 4 bis 15 und damit je
 einmal Pinball Dreams bekommen
Margot Zindel, Chur, Schweiz
Markus Engel, Schwalbach

Peter Brüchner, Bremerhaven
Wilfried Mohring, Neusäß
Jens Eckstein, Euskirchen
Jochen Brinkmann, Mettingen
Volker Pfeiffer, Nörvenich
Michael Hug, Mainz
Gerd Löber, Neuenhof
G. Wittchen, Cottbus
Michael Seidl, Burglengenfeld
Thomas Wunschel, Abensberg

Abandoned Places Competition

Der gesuchte Park war natürlich
 der Hyde Park — das habt Ihr alle
 gewußt. Wer zudem noch ein
 bißchen Glück gehabt hat, erfährt
 Ihr sofort:
 Die Weekend Reise nach London
 gewinnt
Torsten John, Mölln
 Je einmal Abandoned Places be-
 kommen
Holger Götz, Petersberg
Jens von Petkewitsch, Bremen
Olaf Niemann, Fochbek
Sascha Lonkowski, Duisburg
Christian Eibl, München
Sven Böyng, Emsdetten
Marc-Rene Küppers, Mönchengladbach
Carsten Schmidt, Neuss
O. Look, Goch
 Und je ein anderes Electronic Zoo
 Game nach Wahl erhalten
Katrin Franke, Erfurt

Björn Schmidt, Bönen
Patrick Held, Rohrdorf
Martin Saage, Einbeck
Sascha Löwenstein, Hattingen
Tim Bücker, Düren
Christian Schilling, Oberhausen
Heiko Russ, Itzehoe
Björn Kesselring, Oberthulba
Christian Hain, Stade
Mark Ziebell, Gifhorn OT Winkel
Markus Beck, Welgesheim
Daniel Hogrefe, Köln
Christian Feigs, Hameln
Alexander Kubusch, Beverungen

Je ein tolles Amiga-Game gewin-
 nen die treuen Abonnenten
Kd. 3668, Ratschkowski Tobias
Kd. 2979, Rodetz Markus
Kd. 5555, Kupke Thomas

Es lohnt noch...

das Compucamp Gewinnspiel, und
 zwar bis zum 31. März 1992. Wer
 sein Kärtchen also noch nicht ab-
 geschickt hat, sollte das jetzt schleunigst
 nachholen, denn sonst wird's
 wohl heuer nix mehr mit dem Ur-
 laub im Computercamp!

EISHOCKEY - MANAGER POWERPLAY



SOCCEER - MANAGER



Für Ihren AMIGA zum Superpreis — Sport-Manager Spiele die an
 Spielspaß und Komplexität zu den besten ihrer Art gehören:

POWERPLAY

- 1-2 Spieler Modus
- ANIMIERTE SPIELSEQUENZ
- Sound und Bilder z.T. digitalisiert
- In 3 Ligen spielen die besten Teams aus NHL, EAD, Moskau, ...
- Original Spielernamen
- Editor zur Änderung aller Team- und Spielernamen (mehr als 600)
- Transfers in allen Ligen möglich
- Riesen STATISTIKEN und Spielerwettbewerbe z.B. Scorerkönig, Torjägerpokal, bester Goalie usw.
- Stadionbau - Eintritt - Training
- Bankkredite - Werbeverträge
- EINIGE TABellen ...und..und..und...
- Für ALLE AMIGAS
- zum Preis von 49 DM

Das Einsteiger-Angebot:

FUßBALL - MANAGER THE FINAL

- 1-1 Bundesliga
- DFB und Europapokalspiele
- schlichte Grafiken
- eigene Spielernamen änderbar
- Stadionausbau - Eintritt
- Transfermarkt - Training
- Spieler- u Teamstatistiken
- Trainer einstellen
- Spielerprämien
- Digsound und Bilder
- Maussteuerung
- HUR 19 DM

DIEGO

- Editor zur Änderung aller Team- und Spielernamen und TRIKOTFREIEN die alle im Original vorliegen und nach belieben veränderbar sind!
- ANIMIERTE SCHISEQUENZ
- AUTOMATISCHE TEAMSTELLERUNG - d.h. auch die vom Computer gesteuerten Teams haben ihre Einnahmen und Ausgaben z.B. bei Spielertransfers!
- Übertrifft die STATISTIKEN-Vielfalt und EESTLEISTUNGEN mit EINIGER TABELLE
- TRANSFERS mit allen Teams möglich
- SP.-VERTRÄGE - altersbed. RÜCKTRITTE
- Stadionbau - Eintritt - Training
- Bankkredite - Werbeverträge
- Sound und Grafiken z.T. digitalisiert
- zum Preis von 49 DM

oder ALLE DREI Spiele zusammen zum PREIS von 99 DM —

Versandkosten 4 DM (NN + 6 DM)

Alle Programme sind komplett in DEUTSCH inkl. Anleitung!

Zu bestellen bei:

Sayonara Software
 Jo Seitz
 Altenstädterstr. 14
 6361 Niddatal 4

TELEFON
 06187 / 26498

Wer unser Turbokarten-Special im letzten Heft gelesen hat, weiß ja bereits über die Vorzüge der rasanten „Amiga Speed Ups“ Bescheid. Aber wie sagt das Mundvolk immer so schön: Wissen ist Silber, Haben ist Gold! Deshalb verlosen wir heute mal ein paar der nützlichen Kärtchen...

Denken wir einfach mal an „Red Baron“ - ein Traum von einem Flugsimulator, aber mit einer ungetunten „Freundin“ hart an der Grenze zur Unspielbarkeit. Ganz anders sieht das aus, wenn eine Turbokarte unter der Abdeckhaube des Amigas werkelt, dann kommt auf einmal Bewegung in die Sache! Fünf von Euch können sich von diesem beeindruckenden Effekt bald mit eigenen Augen überzeugen, denn stolze fünf Turbokarten im Wert von jeweils ca. 400,- DM gibt es hier und heute zu gewinnen. Die flotten Teile kommen von Soft & Sound, sie lassen sich auf jedem (!) Amiga verwenden, sind abschaltbar und beschleunigen Eure „Freundin“ etwa um das Dreifache. „Etwa“ bedeutet, daß der Tempozuwachs von der Art des Programms abhängt: bei einer Textverarbeitung ist er nahezu gleich Null, bei rechenintensiver Soft (wie z.B. einem Flugsimulator!) kann er dagegen ohne weiteres das Fünffache und mehr betragen.

Aber Soft & Sound handelt nicht nur mit allerlei Hard- und Software, die Leute vermieten darüberhinaus auch Spiele. Von ihnen stammen übrigens auch die Daten für unsere Top Leaser-Liste im Up & Down. Und genau die verlosen wir hier auch gleich mit! Was? Nö, natürlich nicht die Daten, auch nicht die Liste, sondern die Spiele! Im Klartext heißt das:



1. - 5. Platz

Je eine Turbokarte & je ein Spiel aus der aktuellen Top Leaser-Liste

6. - 10. Platz

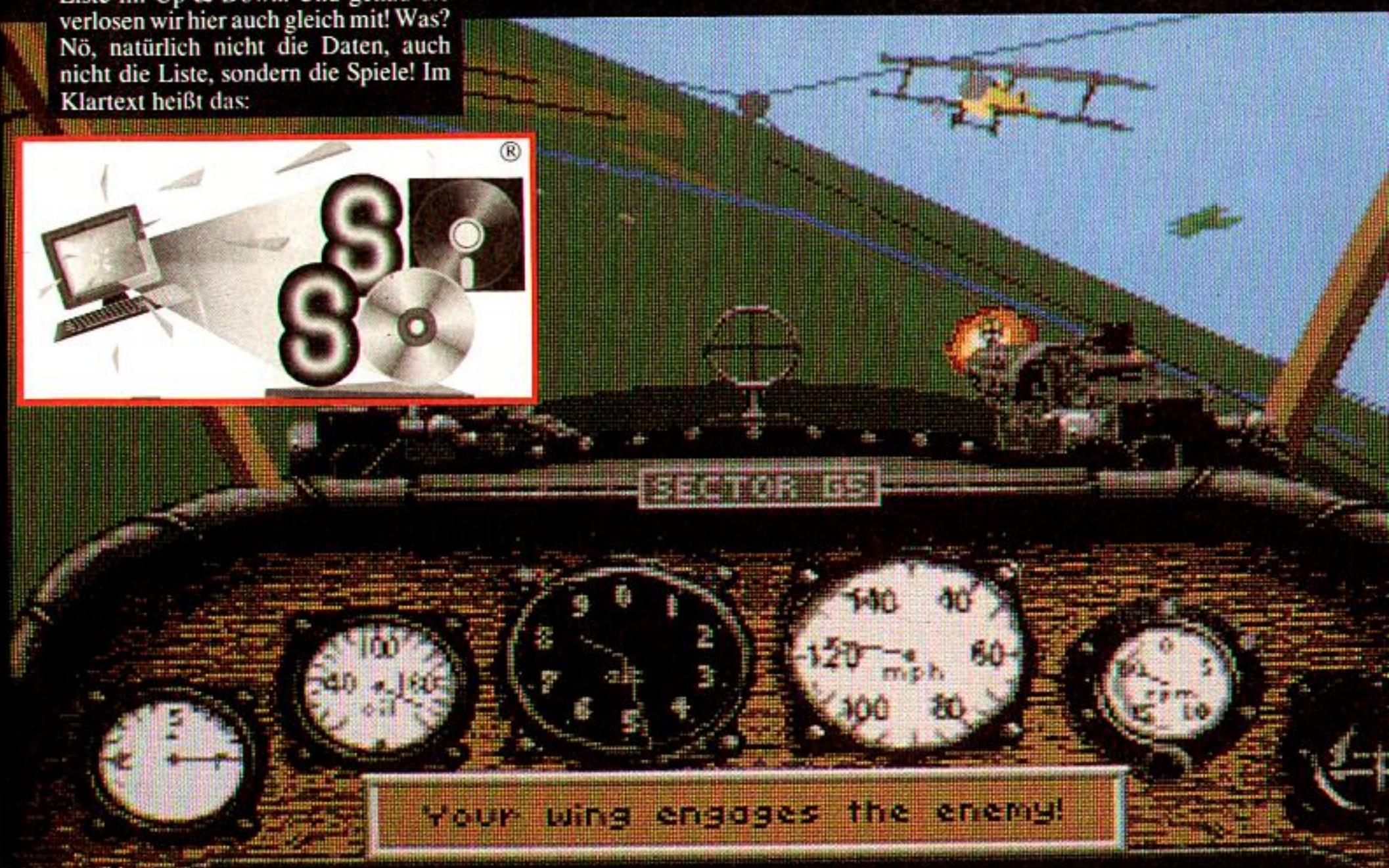
Je ein Spiel aus der aktuellen Top Leaser-Liste

Wo so schöne Gewinne sind, ist meist eine grimmige Frage nicht weit. Und hier kommt sie schon, die allesentscheidende Preisfrage:

Was heißt „leasen“ auf deutsch?

Den Rest kennt Ihr wahrscheinlich: Antwort auf eine Postkarte schreiben und diese bis zum 30.4.1992 (Einsendeschluß) an die untenstehende Adresse schicken. Ausgeschlossen sind der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Soft & Sound und die des Joker Verlages. Dann mal turbomäßig viel Glück!

Joker Verlag
„Turbo-Wettbewerb“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



DEMO Galerie

Wer bei
dem Begriff „Szene“ automatisch an böse
Raubkopierer denkt, der denkt etwas arg einseitig -
was glaubt Ihr, wo all die tollen Demos herkommen,
die immer wieder für Furore sorgen? Vier der steilsten
Teile wollen wir Euch heute mal vorstellen...

...und damit einem oft geäußerten Leserwunsch Rechnung tragen. Es ist ja auch wirklich ungerecht, daß die einen ihre Grafiken und sonstigen Kunstwerke allmonatlich in der Joker Galerie wiederfinden, während Demo-

Gruppen oder auch einzelne Programmierer solcher „Vorzeige-Programme“ bisher leer ausgegangen sind! Falls Euch dieses Special gefällt, dann läßt es uns wissen, vielleicht könnte ja eine feste Einrichtung daraus werden?

KLEINE DEMOLOGIE

Schon wahr, grundsätzlich sind Demos ziemlich unnütz: Man darf weder Aliens schlachten, noch Dungeons durchwandern oder einen Jet befehligen. Aber das macht nichts, denn hier lohnt das bloße Zuhören bzw. Zusehen! Denn immerhin gibt es Demos am Amiga schon ein ganzes Weilchen, etwa seit 1987 zeigen Hobby-Programmierer so, was an Präsentations-Power in der Maschine steckt. Ob es sich dabei um eine der (übrigens meist völlig legal arbeitenden) Demo-Gruppen oder um „Einzelgänger“ handelt, ist egal - von Demo zu Demo wird die Hardware noch ein Stückchen mehr ausgereizt, noch ein Programmierkniff angewendet, um letztendlich Effekte zu erzielen, wie man sie kommerziell

höchstens von Psygnosis-Intros kennt. Waren vor zwei Jahren die Vektor-Bobs noch der letzte Schrei, so haben die Kugeln mit ihren dreidimensionalen Formationsflügen mittlerweile erstaunlichen Vektorgrafik- und Fractal-Spielereien Platz gemacht. Aber was immer in der Demo-Szene gerade in sein mag, irgendwann setzt sich der Trend im kommerziellen Bereich fort - man denke nur an das Titelbild von „Unreal“ oder die rotierenden Screens aus „Apidya“! Demos sind also mehr als purer Augen- und Ohrenschmaus, sie sind auch ein Indikator für den aktuellen Stand der Programmierkunst. Seht Euch unsere vier Beispiele an, und Ihr wißt warum...



HARDWIRED

Die „harte Verkabelung“ ist eine Gemeinschaftsproduktion der Crionics bzw. Silents und erlaubt einen tiefen Blick in die Trickkiste der Programmierer: Das Demo beginnt recht harmlos mit einfachen Vektorübungen und lockeren Farbspielereien, aber bald schon flitzen Dutzende Vektorobjekte umher, es windet sich ein Vertikalscroller über den Screen, um dann Platz für äußerst lebhafte Vektor-Kugeln zu machen. Es folgt ein „Tanz der Quader“, alles untermauert von herrlich düsterer Weltraum-Musik. Hardwired ist vom Anfang bis zum Ende (ein schöner Nachspann inklusive flottem Vektor-Raumer) ein Genuss!



3D-DEMO ODYSSEY

Auch die Jungs von EOKPD haben kräftig getrickst, gleich zu Beginn rotiert ein Zylinder durch den dreidimensionalen Raum und entfaltet sich schließlich zum Titelbild. Danach schwirren zunächst Psychedelic-Farb- muster über den Screen, es folgen topmodische Vektoren in allen Variationen: Von Vektor-Bobs und Vektor- Quadern bis hin zu schattierten Licht- spielerien gibt's nichts, was es nicht gibt! Dazu dröhnt hammerharter Techno- Beat aus den Boxen, lediglich gegen Ende wird die Musik etwas zahmer. Zum Finale darf man noch einen ray- getraceten Terminator beim Training bewundern.

Was Alcatraz hier abgeliefert hat, sprengt eigentlich die Grenzen eines Demos bei weitem: Odyssey ist ein ausgewachsener Digi-Roman auf fünf Disketten! In opulenten Bildern, mit allerfeinsten Vektor-Animationen und ständig wechselnden Musikstücken wird die Geschichte des Weltraumpartisanen Zork erzählt, der sich à la „Star Wars“ gegen eroberungswütige Außerirdische auflehnt. Der Opus nimmt insgesamt etwas über eine Stunde Eurer Zeit in Anspruch, ist aber jede einzelne Sekunde wert – und das obwohl (oder gerade weil?) relativ wenig Text, aber umso mehr Grafik geboten wird!

FLIP THE FROG

Auch Eric Schwartz will uns eine Geschichte erzählen, allerdings in Form eines etwa fünf Minuten langen Digi- Zeichentrickfilms. Am Weg zu seiner Freundin Clarice macht Flip der Frosch die Bekanntschaft eines wütenden Käfers, worauf sich eine umwerfend komische Verfolgungsjagd im Stil von Tom & Jerry entwickelt. Schade, daß nur die wenigsten von Euch in den Genuss der sehenswerten Animationen und witzigen Soundeffekte kommen werden, denn die zwei Disketten verlangen nach satten 3MB Hauptspeicher! Aber wer entsprechend gerüstet ist, darf sich das Demo beim PD- Anbieter bestellen – zu finden auf Fish 504 und 505.

Moin, moin! Na verursacht das Wörtchen "Aprilscherz" bei Euch schon Hautausschlag, Magengeschwüre, Wutausbrüche oder Maul- und Klauen-Seuche? Dann ist's wohl besser, ich versuch' Euch erst gleich gar nicht weiszumachen, daß sich neben Tips und Tricks im Umgang mit radioaktivem Hausmüll in diesem Know How auch eine Bauanleitung für eine lautheitsdiffusfeldentzerrte hydropneumatisch gesteuerte Waschanlage für Gartenzwerge mit Strohhüten befindet — oder?



Im Level 13 von **Dungeon Master** läuft so ein komischer grauer Typ durch die Gegend, der zu allem Übel auch noch recht aufdringlich ist. Hat vielleicht jemand 'ne Ahnung, wie man diesen unangenehmen Zeitgenossen in die ewigen Jagdgründe verfrachtet? Für rasche Hilfe wären Robert und Christian äußerst dankbar.

Ein verzweifelter **Fate**-Zocker ist am Ende seiner Weisheit angelangt. Wie ein Wahnsinniger durchforstet er seit Monaten die Gegend auf der Suche nach dem Eingang zu den Grotten von Gamosh. Hinweise hat er schon in rauen **Maschen** erhalten, aber den besch...eidenen Eingang findet er einfach nicht. Welcher Fate-Profi kann ihm da ein wenig auf die Sprünge helfen?

Christian aus München hat ein mörderisches Problem mit **Hill Street Blues**. Wie findet und verhaftet man Mörder, mehrfache Mörder und bewaffnete Räuber? Denn egal was Chris auch macht, die Kerle knallen ihn einfach über den Haufen. Wer weiß Rat?

Wie zum Geier beendet man

die 2. Mission bei **Team Yankee**? A. Ernst hat bereits alle feindlichen Panzer zerstört und die eigene Kriegsmaschinerie auf der Kreuzung im Wald versammelt. Trotzdem erhält er kein OK für diese Mission. Was macht er falsch?

Police Quest 2 bereitet mal wieder einige Schwierigkeiten: Christian wüßte nur zu gerne, wie man nach der allerersten Schießerei die Spurensicherung durchführt. Dabei wäre ihm eine ganz genaue Beschreibung am liebsten, da seine Englischkenntnisse doch so einiges zu wünschen übrig lassen.

Hurra, hurra, die **Simpsons** sind wieder da! Sven steckt im 3. Level am Riesenrad fest und weiß nicht mehr weiter. Kann ihm nicht irgendjemand erklären, wie man auf die andere Seite überkommt?

Kaum hat sich ein **Fate — Gates of Dawn** Problem in Wohlgefallen aufgelöst, ist auch schon wieder ein neues aufgetaucht. Dennis Jürgens würde nämlich brennend interessieren, wie man den Teleporter in Level 6 deaktiviert.

Er hat bereits alle sieben Dämonenaugen verschlossen und trotzdem ist der Weg in Level 7 noch nicht frei. Was macht er falsch?

Soviel dazu. Das Fragestündchen ist hiermit offiziell beendet! Wem von Euch nun die passende Antwort förmlich auf der Zunge liegt, soll sie schnell da runter nehmen, in Worte fassen, diese zu Papier bringen und das Ganze dann zu uns in die Redaktion schicken. Vergeßt bitte nicht das Kennwort **Fragen** mit auf den Umschlag zu malen. So, war da nicht noch was? Ja, genau! Für alle nämlich, die mit dem einen oder anderen Spiel Probleme haben, steht seit neuestem nicht mehr nur unser Briefkasten offen, sondern auch die Redaktion telefonisch zur Verfügung. Und zwar läuft unsere

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00
UHR UNTER
FOLGENDEN
NUMMERN:
089/460 58 22
oder
089/46 38 23

Gelöst:
Space Quest IV

Karten zu:
Space Quest IV

Tips und Cheats zu:
Apidya
Black Crypt
Bundesliga Manager Prof.
Chrome
Clik Clak
Devious Designs
Dynablasters
Fate — Gates of Dawn
Godfather
Gold of the Azteks
Hunter
James Pond II
Leander
Mad TV
Mercs
Rubicon
Simpsons
Ultima 6

Freezer-Codes zu:
Apidya
Armalyte
Black Gold
Space Ace II
Vroom
Wolfchild

Habt Ihr vielleicht irgendwie, irgendwo noch irgendwas in Sachen Know How, wie z.B. Cheats, Tips, Lösungen, Karten oder ähnlichen Kram herumliegen? Na dann her damit — oder wollt Ihr Euch ein Super-Honorar zwischen 30 und 200 Deutschmark (je nach Umfang und Aktualität Eurer Beiträge) entgehen lassen? Daß wir natürlich nur die Beiträge honorieren können, die wir auch veröffentlichen, ist ja wohl klar, oder? Also, was gibt's da noch groß zu überlegen — nix wie ran an den Briefkasten und alles, was Ihr zu bieten habt, an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

DIE HEISSESEHNTEN

ANTWORTEN

Wie man in **Hunter** den Kopf fein säuberlich vom Rest des Generals trennt, weiß Rene Peschek zu berichten. Steht man dem General endlich gegenüber, plaudert man ein bißchen mit ihm. Dabei stellt sich heraus, daß dieser Lügengold uns doch tatsächlich weismachen will, er sei gar kein General. Also wird er erstmal überredet (z.B. per Bestechung), seinen Rang und Namen zuzugeben, bevor man mittels Handgranate (geworfen aus der rechten vorderen Ecke des Raumes) seinem jämmerlichen Leben ein Ende bereitet. Nun sammelt man noch schnell die Rübe des verblichenen Soldaten ein, und die Mission wäre geschafft.

Robert Hung kennt sich bei **Fate — Gates of Dawn** aus. Der versteinerte Zwerg befindet sich nämlich in den Grotten von Gahmos (Level 4) auf Position 46 Ost, 41 Nord. Mit dem Pinsel, der dort zu finden ist, wo der Gnom einst stand, verschließt man nun die magischen Augen im Level 6. Nur so ist es möglich, den Reporter vor der Treppe zum nächsten Level zu deaktivieren.

Mit dem Vieh aus **Gold of the Azteks** wird wie folgt verfahren: Vom Steinmonster aus läuft man nach links und zieht an der Schnur. Jetzt in aller Ruhe den Schatz aufgesammelt und weiter durch das nächste Bild hindurch in den übernächsten Screen. Hier in der rechten Ecke stehenbleiben und die Schnur in der Mitte des Raumes abschießen. Nachdem der Käfig mit der Fee krachend zu Boden gesausst ist, trabt man kurzum zwei Bilder nach rechts und

läßt sich dort in das Loch fallen (das Monster ist übrigens bereits damit beschäftigt, die Fee zu verspeisen). Hat man alles korrekt ausgeführt, winkt zur Belohnung ein Extraleben (ist auch dringend nötig!).

Den Weg, um in **Leander** aus der Höhle mit dem Elfenbogen zu entfleuchen, beschreibt Norbert Walter. Man schnappt sich den Silverbow, springt nach rechts, benutzt den schräg nach oben fahrenden Aufzug, hüpfst oben angekommen nach rechts, weiter über den Felsen links auf den kleinen Steinbrocken links und nochmals weiter nach links. Dann nach rechts und auf den großen Felsen. Jetzt nur noch mit dem beweglichen Stein nach links gedüst und nach unten gekämpft; schon steht man vor dem Ausgang. Die Rune Bombs dienen im übrigen dazu, alle Gegner, die sich da so am Screen tummeln, auf einen Schlag in die ewigen Jagdgründe abreiten zu lassen. Lohnt sich jedoch nur, wenn Leander selbst kurz vor dem Ableben steht. Man aktiviert diese schnuckeligen Bömbchen, indem man den Feuerknopf drückt und den Joystick nach unten zieht, bis die Anzeige unten flackert. Das soll's dann auch gewesen sein...

So, nun noch schnell die Sache mit dem Flugzeug in der achten Mission von **Meres**: Um den besagten Flugapparillo vom Himmel zu pusten, sollte man möglichst gezielt auf die Propeller schießen. Nach einiger Zeit stürzt der Vogel dann zerstört in die Tiefe. Unser Dank für diesen Tip geht an Nicolai Weinmann.

SPIELKONSOLEN-KONSOLENSPIELE

deutsche Produktpalette

SEGA MEGADRIVE	Preis
Grandenget mit Spiel	389,95
Action Chair	314,95
Archie Power Stick	114,95
Centri Pad	49,95
Infotex Joypad	94,95
Software Converter	104,95
Wheeldisk (AV/Codex)	34,95
Wheeldisk (Sony/Dream AV)	24,95
Wheeldisk (Schäfer)	129,95
Wheeldisk Attack	129,95
Wheeldisk 2	114,95
Wheeldisk 3	114,95
Wheeldisk 4	114,95
Wheeldisk 5	114,95
Wheeldisk 6	114,95
Wheeldisk 7	114,95
Wheeldisk 8	114,95
Wheeldisk 9	114,95
Wheeldisk 10	114,95
Wheeldisk 11	114,95
Wheeldisk 12	114,95
Wheeldisk 13	114,95
Wheeldisk 14	114,95
Wheeldisk 15	114,95
Wheeldisk 16	114,95
Wheeldisk 17	114,95
Wheeldisk 18	114,95
Wheeldisk 19	114,95
Wheeldisk 20	114,95
Wheeldisk 21	114,95
Wheeldisk 22	114,95
Wheeldisk 23	114,95
Wheeldisk 24	114,95
Wheeldisk 25	114,95
Wheeldisk 26	114,95
Wheeldisk 27	114,95
Wheeldisk 28	114,95
Wheeldisk 29	114,95
Wheeldisk 30	114,95
Wheeldisk 31	114,95
Wheeldisk 32	114,95
Wheeldisk 33	114,95
Wheeldisk 34	114,95
Wheeldisk 35	114,95
Wheeldisk 36	114,95
Wheeldisk 37	114,95
Wheeldisk 38	114,95
Wheeldisk 39	114,95
Wheeldisk 40	114,95
Wheeldisk 41	114,95
Wheeldisk 42	114,95
Wheeldisk 43	114,95
Wheeldisk 44	114,95
Wheeldisk 45	114,95
Wheeldisk 46	114,95
Wheeldisk 47	114,95
Wheeldisk 48	114,95
Wheeldisk 49	114,95
Wheeldisk 50	114,95
Wheeldisk 51	114,95
Wheeldisk 52	114,95
Wheeldisk 53	114,95
Wheeldisk 54	114,95
Wheeldisk 55	114,95
Wheeldisk 56	114,95
Wheeldisk 57	114,95
Wheeldisk 58	114,95
Wheeldisk 59	114,95
Wheeldisk 60	114,95
Wheeldisk 61	114,95
Wheeldisk 62	114,95
Wheeldisk 63	114,95
Wheeldisk 64	114,95
Wheeldisk 65	114,95
Wheeldisk 66	114,95
Wheeldisk 67	114,95
Wheeldisk 68	114,95
Wheeldisk 69	114,95
Wheeldisk 70	114,95
Wheeldisk 71	114,95
Wheeldisk 72	114,95
Wheeldisk 73	114,95
Wheeldisk 74	114,95
Wheeldisk 75	114,95
Wheeldisk 76	114,95
Wheeldisk 77	114,95
Wheeldisk 78	114,95
Wheeldisk 79	114,95
Wheeldisk 80	114,95
Wheeldisk 81	114,95
Wheeldisk 82	114,95
Wheeldisk 83	114,95
Wheeldisk 84	114,95
Wheeldisk 85	114,95
Wheeldisk 86	114,95
Wheeldisk 87	114,95
Wheeldisk 88	114,95
Wheeldisk 89	114,95
Wheeldisk 90	114,95
Wheeldisk 91	114,95
Wheeldisk 92	114,95
Wheeldisk 93	114,95
Wheeldisk 94	114,95
Wheeldisk 95	114,95
Wheeldisk 96	114,95
Wheeldisk 97	114,95
Wheeldisk 98	114,95
Wheeldisk 99	114,95
Wheeldisk 100	114,95
Wheeldisk 101	114,95
Wheeldisk 102	114,95
Wheeldisk 103	114,95
Wheeldisk 104	114,95
Wheeldisk 105	114,95
Wheeldisk 106	114,95
Wheeldisk 107	114,95
Wheeldisk 108	114,95
Wheeldisk 109	114,95
Wheeldisk 110	114,95
Wheeldisk 111	114,95
Wheeldisk 112	114,95
Wheeldisk 113	114,95
Wheeldisk 114	114,95
Wheeldisk 115	114,95
Wheeldisk 116	114,95
Wheeldisk 117	114,95
Wheeldisk 118	114,95
Wheeldisk 119	114,95
Wheeldisk 120	114,95
Wheeldisk 121	114,95
Wheeldisk 122	114,95
Wheeldisk 123	114,95
Wheeldisk 124	114,95
Wheeldisk 125	114,95
Wheeldisk 126	114,95
Wheeldisk 127	114,95
Wheeldisk 128	114,95
Wheeldisk 129	114,95
Wheeldisk 130	114,95
Wheeldisk 131	114,95
Wheeldisk 132	114,95
Wheeldisk 133	114,95
Wheeldisk 134	114,95
Wheeldisk 135	114,95
Wheeldisk 136	114,95
Wheeldisk 137	114,95
Wheeldisk 138	114,95
Wheeldisk 139	114,95
Wheeldisk 140	114,95
Wheeldisk 141	114,95
Wheeldisk 142	114,95
Wheeldisk 143	114,95
Wheeldisk 144	114,95
Wheeldisk 145	114,95
Wheeldisk 146	114,95
Wheeldisk 147	114,95
Wheeldisk 148	114,95
Wheeldisk 149	114,95
Wheeldisk 150	114,95
Wheeldisk 151	114,95
Wheeldisk 152	114,95
Wheeldisk 153	114,95
Wheeldisk 154	114,95
Wheeldisk 155	114,95
Wheeldisk 156	114,95
Wheeldisk 157	114,95
Wheeldisk 158	114,95
Wheeldisk 159	114,95
Wheeldisk 160	114,95
Wheeldisk 161	114,95
Wheeldisk 162	114,95
Wheeldisk 163	114,95
Wheeldisk 164	114,95
Wheeldisk 165	114,95
Wheeldisk 166	114,95
Wheeldisk 167	114,95
Wheeldisk 168	114,95
Wheeldisk 169	114,95
Wheeldisk 170	114,95
Wheeldisk 171	114,95
Wheeldisk 172	114,95
Wheeldisk 173	114,95
Wheeldisk 174	114,95
Wheeldisk 175	114,95
Wheeldisk 176	114,95
Wheeldisk 177	114,95
Wheeldisk 178	114,95
Wheeldisk 179	114,95
Wheeldisk 180	114,95
Wheeldisk 181	114,95
Wheeldisk 182	114,95
Wheeldisk 183	114,95
Wheeldisk 184	114,95
Wheeldisk 185	114,95
Wheeldisk 186	114,95
Wheeldisk 187	114,95
Wheeldisk 188	114,95
Wheeldisk 189	114,95
Wheeldisk 190	114,95
Wheeldisk 191	114,95
Wheeldisk 192	114,95
Wheeldisk 193	114,95
Wheeldisk 194	114,95
Wheeldisk 195	114,95
Wheeldisk 196	114,95
Wheeldisk 197	114,95
Wheeldisk 198	114,95
Wheeldisk 199	114,95
Wheeldisk 200	114,95
Wheeldisk 201	114,95
Wheeldisk 202	114,95
Wheeldisk 203	114,95
Wheeldisk 204	114,95
Wheeldisk 205	114,95
Wheeldisk 206	114,95
Wheeldisk 207	114,95
Wheeldisk 208	114,95
Wheeldisk 209	114,95
Wheeldisk 210	114,95
Wheeldisk 211	114,95
Wheeldisk 212	114,95
Wheeldisk 213	114,95
Wheeldisk 214	114,95
Wheeldisk 215	114,95
Wheeldisk 216	114,95
Wheeldisk 217	114,95
Wheeldisk 218	114,95
Wheeldisk 219	114,95
Wheeldisk 220	114,95
Wheeldisk 221	114,95
Wheeldisk 222	114,95
Wheeldisk 223	114,95
Wheeldisk 224	114,95
Wheeldisk 225	114,95

SPACE QUEST IV

LÖSUNG

Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 1992 — dies sind die Abenteuer von Roger Wilco, der in Space Quest 4 jahrelang planlos herumirrte, bis ihn Friedi Simon mit seiner Komplettlösung auf den richtigen Weg führte...

Roger findet sich nach seinem Zeitsprung auf seinem Heimatplaneten Xenon wieder — allerdings einige Jahre später.

Die verlassene Stadt:

Die herumtrottenden Kreaturen sollte man tunlichst nicht erschrecken (am besten still stehen bleiben oder in einer Nische verstecken), da sonst ein Cyborg Rogers Leben äußerst abrupt beendet. Man begibt sich also zuerst nach links, zum defekten Fahrzeug. Dort angeln wir uns aus dem Handschuhfach einen Computer (Handsuhfach öffnen, dann nochmals anklicken) und eilen ganz nach rechts, auf die Geröllmauer. Im Süden, auf der Mauer, findet Roger ein Seil, mit welchem er das schnuckelige rosarote Karnickel einfangen muß. Dazu stellt man sich am klügsten in eine Hausnische, wirft die Schlinge aus, wartet, bis das Nagetier hineinläuft, und zieht dann schnell am Seil. Nach einer gründlichen Leibesvisitation findet sich bei dem Häschen doch tatsächlich eine Batterie, die wie maßgeschneidert in unseren Compi paßt. Nun geht's ab durch den Gulli (ganz rechts, der zweite von oben) in die Kanalisation. Hier sackt man das Glas auf dem Schreibtisch ein und drückt sodann den Knopf unter der Schreibunterlage. Nachdem das Hologramm ausgequatscht hat, öffnet man die Tür links im Bild und gelangt auf diese Weise in eine Kanalisationsröhre. Ganz unten, rechts in der Ecke (siehe Karte) füllt Roger nun sein Glas mit dem herausquellenden Schleim (möglichst ohne sich dabei vom Schleim zerfressen zu lassen) und spaziert gemütlich bis zur Leiter (Mitte, links), die ihn wieder zurück an die Oberfläche führt. Jetzt schleichen wir uns zum gelandeten Schiff, klettern hinein und werden so zu Vohaul's Raumbasis transportiert.

Vohaul's Raumbasis:

Ohne Umschweife schleicht man sich zum gerade gelandeten Time-Pod, klettert hinein und schreibt den Code, der auf der Anzeige erscheint, auf. Der Time-Pod bringt Roger nun nach Estros.

Latex Babes of Estros:

Als erstes nimmt man die Treppe nach unten im Westen. Hier warten wir, bis sich der Schatten einer Frau zeigt und ein gigantischer Vogel über uns hinwegbraust. Dann zurück zum Time-Pod und die Treppe hinunter. Der riesige Dummvogel schnappt sich dort unseren Roger und schleppt ihn in sein Nest. Nach kurzer Zeit leistet uns ein toter Cop Gesellschaft, der anscheinend als zweites Frühstück gedacht war. Bei der Untersuchung der Bullenleiche findet sich ein Zettel, der eine Hälfte eines Codes enthält. Anschließend verläßt man das Nest durch eine Lücke im Nestrand und plumpst ins Wasser. In den Fluten warten recht unangenehme Mädels auf Roger, deren Einladung auf ihr U-Boot er nicht abschlagen sollte. Aus unerfindlichen Gründen stehen die Mädels anscheinend nicht besonders auf das männliche Geschlecht und versuchen nun (aus noch viel unerfindlicheren Gründen) Roger die Beine zu rasieren (welch grausame Folter!). Doch Neptun sei dank, ein Seeungeheuer verjagt die unfreundlichen Amazonen, noch bevor sie ihr abscheuliches Werk beginnen können. Um sich zu befreien, drückt man nun mit der rechten Hand den roten Knopf auf der Armlehne und schnappt sich schnell wie der Blitz eine der Gasflaschen, die hier so rumstehen. Das nahende Ungeheuer wird sodann in guter alter Weißer-Hai-Manie mit der Gasbottel gefüttert, woraufhin dieses ein für alle Mal die Schnauze voll hat. Als Lebensretter gefeiert, laden die nun vor Freundlichkeit überschäumenden Frauen unseren Roger auf einen Einkaufsbummel ein.

Galaxy Galleria:

Zuerst stecken wir ganz klammheimlich die Kreditkarte, die eine der Amazonen verloren hat, ein und kaufen uns anschließend einen Satz neue Klamotten bei Big & Tall (mit der Hand das linke Regal anklicken). Dann muß leider ein wenig bei Monolith Burger geschuftet werden. Doch da Weltraumabenteurer wie wir keinen gehobenen Bock auf Akkord-Arbeit haben, lassen wir uns auf der Stelle wieder feuern. Die Zigarette, die unser Ex-Boss Roger hinterherpfeffert (an der Rolltreppe zu finden), hebt man auf und begibt sich zum Geldautomaten (neben dem Software-Laden). Da der Geldautomat sofort bemerkt, daß Roger auch gleich garnix Weibliches

an sich hat und somit niemals der Eigentümer dieser Kreditkarte sein kann, müssen wir uns, bevor wir einen zweiten Versuch beim Bankomat starten, als Frau verkleiden. Dazu traut man zu Sack's und wendet sich vertrauensvoll an die Verkäuferin. Nun sollte es keine Probleme mit dem wählerischen Geldautomaten geben. Anschließend eilt man schnellstens zu Sack's zurück, um die albernen Damenutensilien in der Umkleide gegen sein eigenes Outfit zu tauschen. Im Software-Laden findet sich unter den Spielen (linke Kiste) ein Hint-Book für SQ IV, welches man natürlich sofort ersteht. Bei Radio Schock besorgt man sich einen Adapter für den Computer (den untersten rechts nehmen) und traut anschließend in der Spielhalle auf und ab. Hier erscheinen bald ein paar miese Cops, die uns an's Leder wollen. Also nix wie weg, ab in's Skate-o-Rama und mit viel Schwung möglichst bis zur Kuppel hinaufschweben. Jetzt immer brav in Bewegung bleiben und warten, bis die Bullen wieder auftauchen. Dann so schnell wie möglich wieder in die Spielhalle und rein in den Time-Pod. Mit dem Code vom toten Polizisten und aus dem Hint-Book geht's nun wieder auf die Zeitreise.

Sarien's Encounter:

In der Bar stänkert die Monochrome Gang und befördert Roger recht unsanft vor die Tür. Dafür rächen wir uns an den Motorrädern der Gang, indem wir sie schön säuberlich umwerfen. Nun wieder vorsichtig in die Bar zurück und die Streichhölzer vom Tresen geklaut. Anschließend zum Time-Pod, dabei immer auf die Motorradfahrer achten: Warten, bis der Motorrad-Rocker Roger fast umfährt, und dann schnell einen Satz nach vorne machen. Im Time-Pod angekommen, geht's zurück nach Xenon.

Vohaul's Raumbasis:

Zur rechten Landebahn gehen und den Schleim über das Türschloß kippen. Die so geöffnete Türe führt in einen Gang, der mit Laserstrahlen geschützt ist. Um die Position der Strahlen zu erkennen, benutzt man nun die Zigarette mit den Streichhölzern. Die Stellung der Strahlen läßt sich mittels Computer an der Wand verändern. Die Codes hierfür sind:

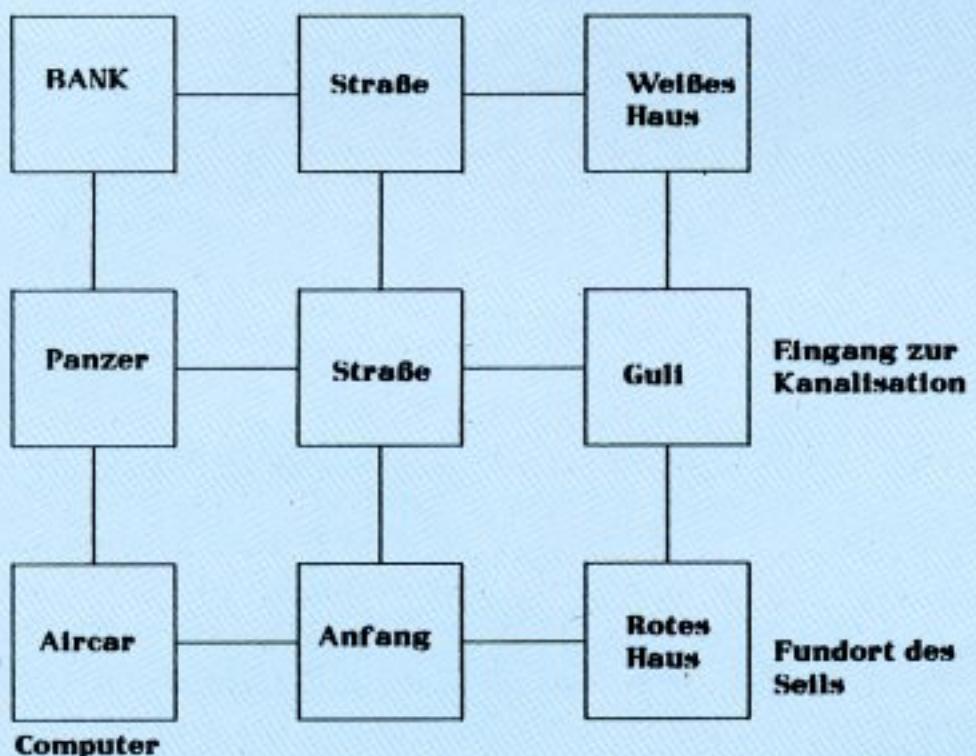
1. 123 oder 222
2. 345 oder 333
3. zweimal 147

Dabei solange ausprobieren, bis die Strahlen senkrecht stehen. Nun weiter bis zum Riesencomputer. Hier kann man sich durch Anschließen seines Taschencomputers an eines der Kästchen eine Übersicht über

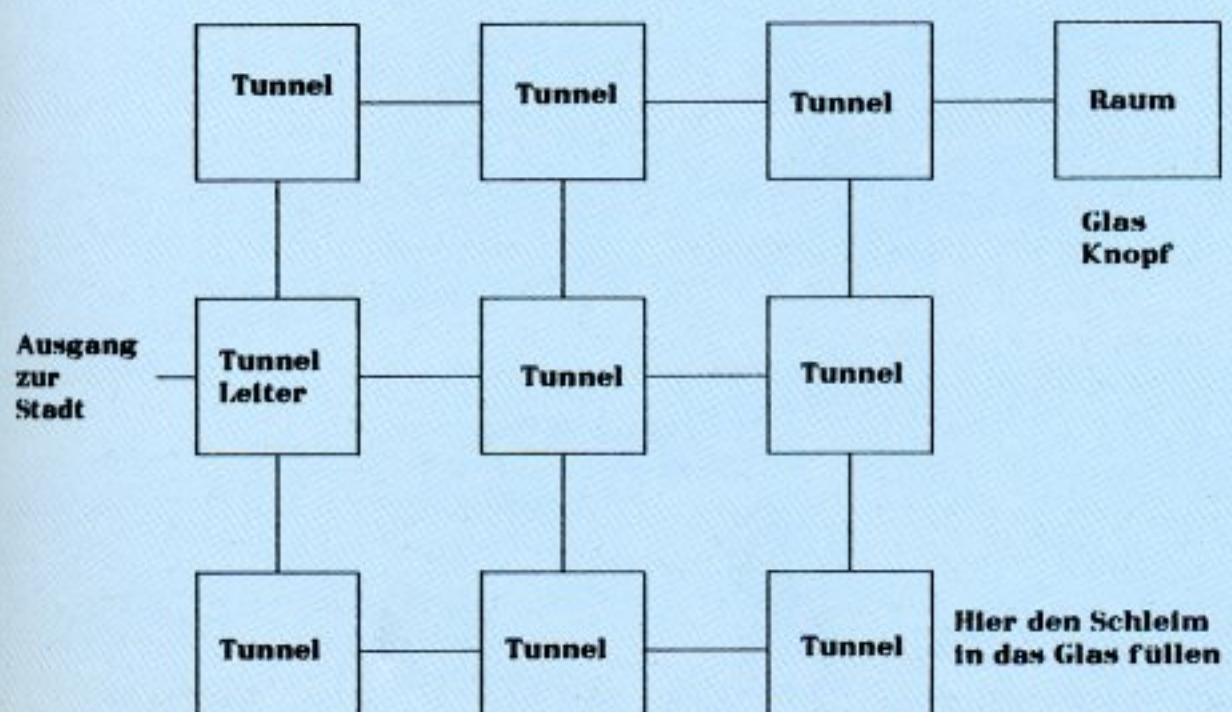
alle Levels verschaffen. Die lästigen Cyborgs trickst man dabei wie folgt aus: Zur linken Treppe gehen, hinuntersteigen und unten verstecken, bis ein Cyborg ebenfalls die Treppe herunterkommt. Dann schnell die Treppe hoch, zu einem der Anschlüsse eilen und ungestört die Levelpläne studieren. So, jetzt aber nix wie ab in den zweiten Level bis zu einer Tür mit Codeschloß. Sie lässt sich mit der Zahlenfolge 69-65-84-76-69 öffnen (steht übrigens auch im Hint-Book). Noch bevor das Gehirn fertig formatiert ist, stopft man nun alle Items außer das Hint-Book in die Toilette und

sprintet in den dritten Level. Hier trifft Roger endlich auf seinen Erzfeind Vohaul, der den Körper des armen kleinen Roger Jr. in seiner Gewalt hat. Nach einem harten Fight (ständig mit der Mouse anklicken) und einem glanzvollen Sieg klettert man flink wie ein Wiesel die Leiter hinunter, schnappt sich die Diskette und füttert damit den Computer auf der Plattform. Jetzt noch schnell Rogers Sprößling befreien (Disk/Upload, Beam/Upload, Beam/Download) und ab nach Hause...

Die verlassene Stadt



Kanalisatōn



Mega Soft

Sim Specials !
Sim Ant +
Sim Earth a. A.

4D Sports Driving (D)	69,90	MAX Pack Comp. (D)	84,90
5 Int. Strategy Games (D)	82,90	Mad TV (D)	79,90
Abandoned Places (D)	82,90	Magic Pockets (D)	69,90
Advantage Tennis Tour (D)	62,90	Mercenary III (D)	69,90
Agony (D)	69,90	Microprose Golf (D)	89,90
Air Combat Aces (D)	82,90	Might & Magic III	79,90
Air Land and Sea (D)	82,90	Ork (D)	69,90
Amberstar (D)	a.A.	Pinball Dreams	a.A.
Another World (D)	69,90	Pools of Darkness	a. A.
Apidya (D)	76,90	Populous II (D)	76,90
B.A.T. 2	a.A.	Powermonger +	
Bard's Tale Trilogy (D)	89,90	Data Disk (D)	78,90
Battle Isle (D)	79,90	Quest & Glory (D)	84,90
Birds of Prey	84,90	Realms (D)	82,90
Black Crypt	a.A.	Red Baron (D)	82,90
Black Gold (D)	76,90	Robocop III (D)	69,90
Blues Brothers, The (D)	69,90	Sec. Of Monkey	
Bug Bomber (D)	69,90	Island 2 (D)	a.A.
Bundesliga Manager		Shadowlands	a.A.
Prof. (D)	79,90	Sim City + Populous (D)	79,90
Conan (D)	82,90	Smash TV	69,90
Conquistador (D)	79,90	Soccer Stars	69,90
Crime City (D)	76,90	Soul Crystal (D)	76,90
Dark Spyre (D)	82,90	Space Quest IV	a.A.
Death Knights of Krynn (D)	82,90	Special Forces	a.A.
Die Hard 2	a.A.	Spirit of Adventures (D)	76,90
Diplomacy (E)	54,90	Starbyte No.1 Collect. (D)	76,90
Double Dragon III (D)	69,90	Starbyte's Supersocc. (D)	78,90
Dynablasters	a.A.	Teenage Turtles 2 (D)	82,90
Elvira - The Arcade Game	69,90	Tip Off (D)	69,90
Elvira II *	a.A.	Top League (D)	84,90
Epic	a.A.	Ultima VI (D)	79,90
Exodus 3010	a.A.	Videokid (D)	69,90
Eye of the Beholder (D)	82,90	Vroom (D)	75,90
Face Off (D)	69,90	Wayne Gretzky Hockey 2	69,90
Falcon Classic Coll. (D)	84,90	Wolfchild (D)	69,90
Fate - Gates of Dawn (D)	82,90	World Class Rugby (D)	69,90
First Samurai (D)	76,90		
Formula One Gr. Prix (D)	82,90		
Gobliins (D)	75,90	Mega Special Pack 1 (Pool of Radiance, Curse of the A. Bonds, Buck Rogers), alle deutsche Version	DM 99,90
Harlequin (D)	69,90		
Heart of China (D)	84,90		
Hudson Hawk (D)	69,90	Mega Sp. Pack 2, 3 u. 4	a.A.
James Pond II (D)	69,90		
Kid Gloves 2 (D)	69,90		
Knightmare (D)	76,90		
Leander (D)	82,90	512 KB Speichererweiterung mit Uhr u. abschaltbar + Kick Off 2 (1 MB)	DM 119,90
Leisure Suit Larry 5 (D)	82,90		
Lemmings			
(Boot + Add On) (D)	69,90	Ext. Laufwerk 3,5" abschaltbar + Gods u. Speedball 2	DM 219,90
Lethal Xcess (D)	74,90		

Vorbereitung

Preisliste gegen

A LINE

THE CHIEFS

ESTATE PLANNING

04221/64483

HUNTESTRASSE 2

2870 DELMENHORST

Wann ist eine Erneuerung

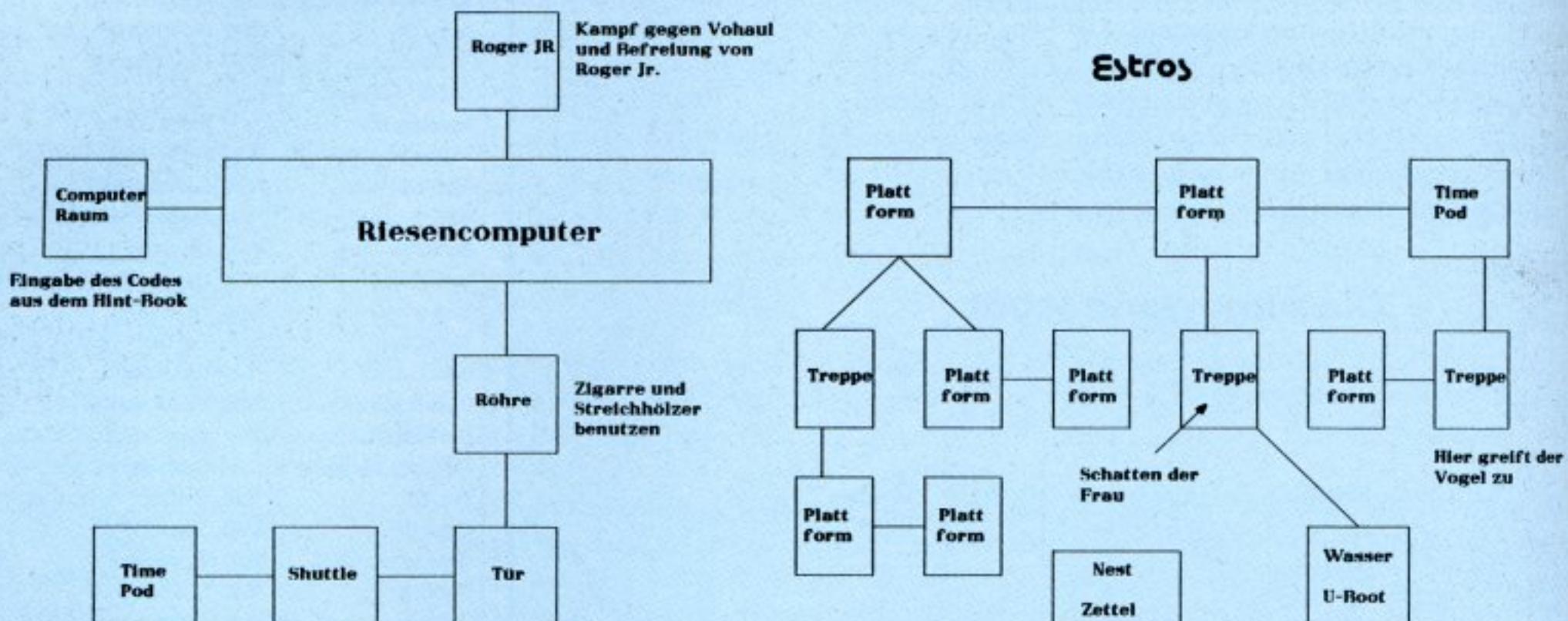
bei Vorkasse

Procheck + 5,00 DM

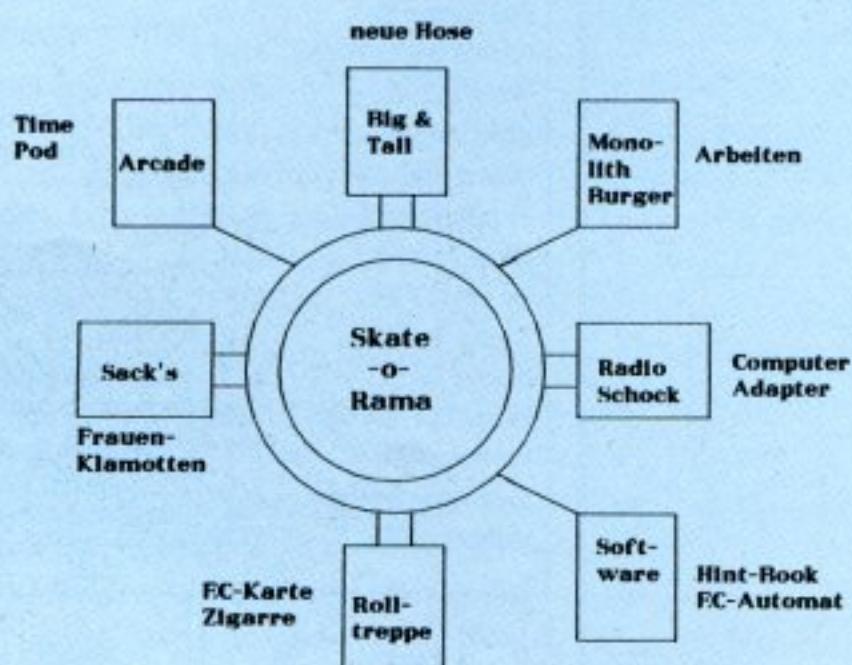
Ausland Vorkasse + 15,00 DM)

Preisänderungen und

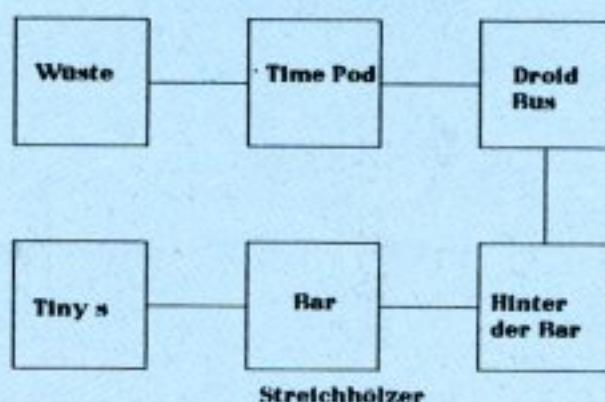
Vohaul > Raumbasis



Galaxy Galleria



Sarlen Encounter



James Pond II steckt voller Überraschungen. Denn neben dem schon bekannten Cheat, haben die Programmierer der zweiten geheimen Mission des glitschigen Spions auch ein paar Bonuslevel spendiert. Wie Ihr den Weg zu diesen Zusatzleveln findet, verrät Euch Gerhard Winkler. Man rase ganz zu Anfang nach rechts und hüpfen über die Eingangstore von Level 1 und Level 2 hinweg. Dann weiter nach rechts (so weit wie möglich) und rauf auf's Dach. Von hier aus traut man gemütlich nach links, und ehe man sich's versieht, steht man auch schon mitten im ersten Geheimlevel. Tja und wer Bock auf zwei zusätzliche Leben hat, sollte mal im Level hinter dem ersten Tor auf der letzten Fragezeichen-Plattform nach oben hüpfen. Von der Nische, in der man sich sodann wiederfindet, geht man noch ein kleines Stück nach rechts, und schon ist man zwei Leben reicher.

Wer bei **Mad TV** nicht völlig dem Wahnsinn verfallen möchte, darf sich auf gar keinen Fall die Tips von Dennis Hein entgehen lassen. Grundsätzlich sollte man Betty alle Wünsche erfüllen, auch wenn sie eine eigene TV-Show will. Anfangs keinesfalls zu schnell expandieren. Laufende Kosten so niedrig wie möglich halten, und nicht zu viele Studios

DIE SOLIDEN TIPS & TRICKS

mieten. Außerdem ist vorerst auf Werbeverträge aus den Media-Agenturen zu verzichten, die hohe Einschaltquoten verlangen. Sie lassen sich mit einem kleinen Sender niemals erreichen.

Im Vorabendprogramm nie jugendgefährdende Sendungen ausstrahlen, da sonst der Sittenwächter auf einen Besuch vorbeischaut. Besonders darauf achten, was die Konkurrenz so treibt. Setzt der Gegner einen guten Film in sein Programm, solltet Ihr unbedingt etwas Gleichwertiges dagegen setzen, um seine Einschaltquoten zu drücken. Mit Hilfe der Hinweistafel am Eingang des Gebäudes lassen sich die Konkurrenten prima foppen. Wer nämlich die Raumbezeichnungen verändert und das Türschild der arabischen Botschaft mit dem eines gegnerischen Büros vertauscht, führt den Attentäter geradewegs in die Zentrale des Kontrahenten. In der Filmagentur machen die Broker Geschäfte mit zwei Kategorien von Kinofilmen:

Zum einen mit Programmen, die zu einem fixen Preis verhökert werden. Zum anderen mit Zelluloidstreifen, die an der Börse gehandelt werden. Wenn man sich nun für einen Film an der Börse interessiert, empfiehlt es sich, erst abends kurz vor Geschäftsschluß sein Gebot abzugeben. Andernfalls kann es passieren, daß ein Konkurrent während des Tages fleißig mitbietet und so den Preis kräftig in die Höhe treibt. Werft öfters mal einen Blick auf den Nachrichtenticker. Manchmal sind nämlich die Meldungen nicht nur für die News-Show interessant, sondern betreffen auch oft Spieler und Kontrahenten (z.B. werden Terrormeldungen angekündigt). Wer Betty immer brav Geschenke macht, erhält von ihr zum Dank verschiedene Schüssel. Damit lassen sich nicht nur die Büros der Konkurrenten öffnen, sondern auch der sogenannte Hit 'n Gimmick-Raum, in dem sich eine Überraschung verbirgt: Ein witziges Portrait der

Programmierer, die noch dazu mit einem brandheißen Tip aufwarten...

Apidya-Fans aufgepaßt! Andreas Baack verrät Euch seine ganz persönlichen Tricks im Kampf mit den lästigen Endgegnern.

RAUPE: Bereits bevor die Raupe im Bild zu sehen ist, einen Superschuß laden und diesen dann sofort auf den Kopf des Krabbelviehs abfeuern. Nun dürfte kaum mehr Gegenwehr zu erwarten sein.

MAULWURF: Hier gilt immer draufhalten und geschickt ausweichen. Eine besondere Taktik gibt es dabei nicht.

GOTTESANBETERIN: Ständig den Kopf attackieren, dabei das Ausmanövrieren der gegnerischen Schüsse nicht vergessen. Zieht sich die Riesenheuschrecke so zurück, daß nur noch die Fangarme zu sehen sind, bleibt man auf Kopfhöhe und ballert Superschüsse.

AAL: Erstmal schnell an den unteren Bildschirmrand, da der

Computer Cocktail 24 Stunden Bestellservice Tel.: 07531 / 17103

Jedes Programm nur:

DM 4,-

01 Mad Factory - Jump n Run
02 Broker - Börsensimulation
03 Moria 3.0 - Grafik Adventure
04 Peters Quest - Jump n Run
05 Dragons Cave - Adv. m. 1MB
06 Mechfight - Rollen SF Spiel
07 Blizzard - super Ballerspiel
08 Pythagoras - Strategiespiel
09 Handel - Handelssimulation
10 Monopoly - kennt wohl jeder
11 Moonbase - Geschicklichkeit
12 Drive Ware - Ballerspiel
13 Head Games - Ballerspiel
14 Megaball - super Breakout
15 Drip - lustiges Jump n Run
16 Hollywood - Film Fragequiz
17 Risk 3.0 - Brettspiel Umsetz.

18 Stone Age - Labyrinth Spiel
19 Großkapitalist - Handel Spiel
20 Emporos - Handels Simulat.
21 Q-Ball 2 - Jump n Run
22 Chess 2.0 - Schach Spiel
23 Move - gutes Denkspiel
24 Packer - Pac Man Variante
25 Atlantis - Grafik Adventure
26 Dark Star - Ballerspiel
27 Exterminate - Ballerspiel
28 Jumpy - Hüpf+Sammelspiel
29 Wizzys Quest - Jump n Run
30 Alien Force - Ballerspiel
31 Amiga Paint - Malprogramm
41 M.S. Text - Textverarbeitung
43 Flaschbier - Werner Spiel
52 TWiBu - Bundesliga Verwalt.
53 Air Ace 2 - Ballerspiel
54 Klondike - Kartenspiel
55 Tron - Geschicklichkeit
56 Länderraten - Erdkunde

SUPER RABATT:
10 Stück nur DM 36,-
20 Stück nur DM 66,-
30 Stück nur DM 90,-

Super Pakete:

P1 SOUND 1: 5 Disks voll mit Supersound DM 20,-
P2 SOUND 2: 5 Disks voll mit Supersound DM 20,-
P7 SOUND 3: 12 Disks mit Samples+Modu. DM 39,-
P3 SPIELE 1: 10 Disks mit tollen Spielen DM 30,-
P4 SPIELE 2: 10 Disks mit tollen Spielen DM 30,-
P5 EINSTEIGER: 10 Disks mit nützl. Progr. DM 25,-
P6 SUPER ICONS: 5 Disks über 750 Icons DM 20,-

Mengenrabatt:

P1+P2 DM 30,-
P3+P4 DM 50,-
P5+P6 DM 40,-
P1 bis P7 DM 149,-

1 Jahr VASIB

Wir verlosen ein
MEGA DRIVE !!!
Näheres in un-
serem Gesamt-
katalog...

Hardware:

512 KB mit Uhr DM 79,-
DeLuxe View 4.3 DM 369,-
DeLuxe Sound 3.0 DM 215,-
Video Split 2 DM 289,-
DeLuxe Profi Midi DM 115,-

Public Domain

Jede Disk 2,40
ab 10 St 2,20 / Disk
ab 50 St 2,00 / Disk
ab 100 1,80 / Disk
bei Serienabnahme
nur 1,59 pro Disk!!
Folgende Serien
sind lieferbar:

FRED FISH
KICKSTART
BAVARIAN

Kostenloser Gesamtkatalog!

Noch heute bestellen!!!

VA SIB

Soft & Hardware Productions
Postfach 101628 7750 Konstanz

Wir liefern per Nachnahme(+8,-)
oder per Vorkasse(Scheck +5,-)
Ausland nur per Nachnahme
(+25,-). Druckfehler und Preis-
änderungen vorbehalten.

TIPS & TRICKS

tückische Aal von hinten angreift. Dann ganz knapp unter die Seerose stellen, wenn das glitschige Ungeheuer zu nahe

S.C.S.

Inh. Jörg Zahler
Bengeserstr. 19
6625 Püttlingen

Tel. 06898/27764

Titel	Preise in DM	AMIGA
Another World	56.90	
Amberstar	73.90	
Abandoned Places	67.90	
Apidya	59.90	
Airbus A 320 dt.	89.90	
Battle Isle dt.	67.90	
Birds of Prey dt.	67.90	
Bundesliga Manager pro	67.90	
Celtic Legends	67.90	
Cruise for a Corpse dt.	56.90	
Castels dt.	64.90	
Elvira 2	67.90	
Formula 1 GP Micropo.	71.90	
Heimdall	67.90	
Lotus Turbo Challenge II	54.90	
Megalomania dt.	67.90	
Popolous II	65.00	
Pirates	54.90	
Red Baron dt.	67.90	
Robocop 3	54.90	
Secret of Monkey I. dt.	67.90	
Secret of Monkey I. 2 dt.	81.90	
Ultima VI	65.00	

3.5" LAUFWERK EXTERN AMIGA
DURCHG. BUS 149.00 DM III

3.5" LAUFWERK INTERN AMIGA
LEICHTE MONTAGE 145.00 DM III

512KB ERWEITERUNG AMIGA UHR
AKKU - AUSSCH. 79.00 DM III

ORDER 400 TITEL AUF AMIGA + 300 TITEL AUF PC LIEFERBAR

& LISTE ANFORDERBAR

SIE ERREICHEN UNS ZW. 10.00 UHR V. 18.00 UHR PERS.

24 STD. ANRUFBEANTWORTER

VERSAND NUR UPS + 10 DM MIN. + 5 DM VK (V. Siedle)

(PREISÄNDERUNGEN UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN)

kommt, nach hinten ausweichen. Nachdem der Gegner aus der Bildschirmmitte in Zick-Zack-Formation angegriffen hat, beginnt man mit den Bewegungen von vorn. Bei all diesen Aktionen selbstvergleichlich immer kräftig auf den Kopf des Aals schießen.

KREBS: Den Kopf treffen und den Schüssen ausweichen.

HECHT: Ständig auf das Auge zielen. Der Gegner schwimmt zuerst von schräg oben, dann von schräg unten auf uns zu. Bleibt er in der Bildschirmmitte stehen, begibt man sich in die linke obere Ecke des Screens. Der Hecht drängt Euch nun ganz nach links. Danach weiter nach vorne fliegen und zwischen Rücken- und Schwanzflosse abwarten. Bewegt sich der Fisch wieder nach vorne, fliegt man um die Schwanzflosse herum in die rechte untere Screeencke. Hier wartet man, bis der Hecht erfolglos versucht, einen dort zu zerquetschen. Dann sofort in die linke untere Ecke flüchten (auf die Schüsse der Schnecken achten) und ausharren, bis der Gegner wieder hervorschneilt. Nun flink in die Mitte des linken Bildschirmrands eilen; der Hecht

schießt aus der rechten Screenhälfte bis in die Mitte hervor. Nachdem er zum zweiten Mal dieses Manöver ausgeführt hat, fliegt man schleunigst an den unteren Rand und läßt den Hecht vorbeischwimmen. Jetzt in die Ecke oben rechts und anschließend in der Screenmitte den Attacken des Gegners ausweichen.

RATTE: Einen Superschuß laden und damit gleich die erste Made umnieten. Die restlichen lassen sich dann ohne Gefahr zerbröseln.

DOSE: Zuerst einen Superschuß verpassen, danach ganz nah am Boden in der rechten unteren Ecke aufhalten und draufhalten.

PUPPE: Hier ist der Streuschuß von großem Nutzen. Man plaziert sich so, daß der unterste der fünf Lichtdolche genau das Auge der Puppe trifft. Fängt Gevatter Nußknacker an, seine Würmchen zu verschießen, wartet man den ersten ab und flüchtet dann in die Ecke links oben. Dort zwei weitere Geschoße abwarten und gleich danach die alte Position wieder einnehmen.

TECHNOSPINNE: Nur die Läufer an der Decke sind zerstörbar. Wer hier überleben will, sollte sich stets zwischen den unteren Beinen der Spinne bewegen.

MASCHINE: Achtet besonders gut auf den Laser! Öffnet sich der komische Satellit, Feuer frei!

FISCH: Schießen, was das Zeug hält, und immer ausweichen. Teilt sich der Fisch, so konzentriert man das Feuer auf die oberen Fische und zerstört mit den (hoffentlich) vorhandenen Bomben den unteren.

MUSCHEL: Warten, bis sich die Muschel öffnet, dann kräftig

ballern. Wichtig: Man darf die Schale der Muschel berühren, nur nicht ihr Innenleben!

FLEDERMAUS: Ständig in der Bildschirmmitte bleiben, gegebenenfalls ausweichen. Schießen nicht vergessen
MUTANT: Keine besondere Taktik; ausweichen und draufhalten.

RIESEN-WESPE: Die kleinen Bienen ausmanövriren und auf das Auge der Wespe zielen. Zu guter Letzt noch schnell alle versteckten Bonuslevel:
Level 1-1: Das Engelchen aufsammeln. Level 1-2: Nach Vernichtung des Maulwurfs in seinen Hügel hineinfliegen.

Level 2-3: Ab in's Maul des Riesenfischs!

Level 3-1: In den Kadaver der Ratte fliegen.

Tips zu **The Simpsons** gefällig? Sollt Ihr haben. In allen Leveln (außer Level 5) den Mutanten, die man durch die Röntgen-Brille erkennt, auf die Rübe springen. Die Kugeln, die zurückbleiben, unbedingt einsammeln, denn nur dann hilft eines der Familienmitglieder den großen Endgegner zu verkloppen. Tips zu den einzelnen Leveln:

Level 1: Zuerst schnappe man sich sämtliche Sprühdosen und besprühe alles, was rosa ist. Dann geht's zum Telefonieren (Münze in den Apparat einwerfen). Im ersten Geschäft ersteht man schnell alle Schlüssel; der Schraubenschlüssel findet am Hydranten Verwendung. Der Vogel im Käfig wird mit einer Bombe erschreckt, den Pipmatz auf dem Denkmal, das Bowling-Bahn-Schild und die Fenster werden mit gezielten Raketenbeschüssen bearbeitet.

Dazu sind ca. sieben Raketen nötig. Am Schluß des Levels schaltet man seinen Joystick auf Dauerfeuer (vorausgesetzt man hat sowas!) und stößt die Bowlingkugel mit dem Kopf

Auch in Ihrer Nähe III

Multimedia Soft
Ein Starkes Team

AACHEN
Mörgensstraße 4
Tel. 0241-407893

Computerspiele
einfach mieten!



Franchise-Partner
gesucht:
0241-407893
15-19 h



DÜREN
Südstraße 24
Tel. 02421-56146

SPIELE mieten in:
Aachen Bochum
Bielefeld Düren
2 x Hamburg
Weinheim-Trösser
Schwandorf
2 x O-Berlin



ab 1,20 CCS PD SERVICE ab 1,20

FISH-KICKSTART-FRANZ-OASE-SAAR-AUSTRIA-TIME-AUGE u.a. Stück 1.40 ab 25 St. 1.20 DM
24 Std. Bestellannahme 04193/79890 - sofortige Bearbeitung - AKTUELLE KATALOGDISK 5,- DM

Bei Serienabnahme je Disk 1,- * ABO je Disk 1,20 * Leerdisketten 2D No Name 8,95

CCS Computer Shop · Langenhorner Ch. 670 · 2000 Hamburg 62 · 040/5276404 · FAX 040/5278973 · kostenlose INFO anfordern.

nach unten, auf den Boden. **Level 2:** Um die Hüte einzusammeln, springt man den Leuten von unten gegen die begehrte Kopfbedeckung — ab und zu begegnet man recht hartnäckigen Passanten, denen man mehrmals auf den Kopf hüpfen muß. Auf die zweite fliegende Plattform sollte dreimal draufgesprungen werden. Die Koffer, die der Endgegner fallen läßt, müßt Ihr ebenfalls durch Draufhüpfen zerstören.

Level 3: Hier werden alle Luftballons eingesammelt. Im Haus mit dem großen Clowngesicht läßt man sich durch den Dampf, der am Anfang des Hauses aus dem Boden kommt, über die Plattformen treiben. Von dort springt man auf das Riesenrad und fährt zur anderen Seite. Dem Endgegner trampelt man auf den Füßen herum, um ihn zu besiegen.

Level 4: Die meisten der Exit-Schilder, die es hier zu sammeln gilt, können mit der Pistole abgeschossen werden. An der Steinwand stellt man sich auf die erste Stufe (rot) und wartet, bis die zweite sich ebenfalls rot färbt. Vom äußersten Rand dieser Stufe aus hüpfst man nun nach vorne und läuft bis zur nächsten Wand (braun). An deren Anfang wird nochmals nach oben und nach vorne gesprungen; anschließend bis zur anderen Seite gelaufen. Über die Töpfe mit den Schlangen hinweg erreicht man eine Wand mit Bildern von Statuen. In diesen Gemälden hüpfst man solange hin und her, bis Kreuze aus den Statuen herauskommen. Diese werden eingesammelt, bis der Stein in der Bildschirmmitte nicht mehr größer wird. Dann stellt man sich auf ihn, und es kann weitergehen.

Level 5: Es müssen alle Energieleiter (diese grünen Dinger) aufgesammelt werden. Da Bart jedoch nur max. vier Leiter tragen kann, muß man immer wieder ins Erdgeschoß zurück, um sie dort in den Reaktor einzusetzen. Manche Türen öffnen sich hierbei nur durch den richtigen Code:

1. Stock: 14

2. Stock: 32

3. Stock: 11

4. Stock: 21

5. Stock: 42

Habt Ihr alle Energieleiter in den Reaktor verfrachtet, hat sich die Sache mit den Space Mutants erledigt! Heißt Dank an Running Wild.

Gerhard Winkler hat in den düstersten Dungeons von **Black Crypt** blutige Schlachten

geschlagen und dabei natürlich so einiges an brauchbaren Tips zusammengetragen. Wie so oft in schweren Rollenspielen gilt als oberstes Gebot ABSPEICHERN! Des Weiteren solltet Ihr dem Kämpfer der Party mindestens 20 Stärke-Punkte verpassen. Zu Beginn unbedingt Wizardry Sight und Kompaß-Spruch aktivieren. Es werden somit in schönster Auto-Mapping-Manie Karten von den einzelnen Dungeons gezeichnet. Diese Karten enthalten nahezu alle Informationen, außer die Position der Schalter. Wer sich diese jedoch in Form von Koordinaten notiert, kann auf eigenhändiges Karten-malen getrost verzichten. Apropos Schalter: Einige Hebel und Knöpfe müssen öfters betätigt werden, bevor sie den gewünschten Erfolg bringen. Andere wiederum reagieren nicht gleich bei Betätigung, sondern erst mit mehreren Sekunden Verzögerung. Also aufpassen!

Magische Ringe, die zur Unterwasseratmung befähigen, solltet Ihr erst an den Finger stecken, wenn Ihr sie wirklich benötigt, da sich ihre Fähigkeiten recht schnell verbrauchen. Auf Hinweise, die man in Form von Schriftrollen erhält, ist nicht unbedingt Verlaß! Viele der Hinweise sind zur Lösung der Rätsel extrem wichtig, andere sind wiederum ausgemachter Blödsinn. Magische Waffen und Zaubersprüche müssen übrigens nicht gehortet werden. Sie finden sich immer dort, wo sie auch von Nöten sind. Ein kleiner Tip zum Schluß: Haltet zur Sicherheit immer ein paar gute Zaubersprüche auf dem grauen Feld bereit.

TEICHWEG 6 * 35550 MARBURG 7 TEL. (06421) / 481972 FAX 47526

Space Ace II: Wem die drei Leben einfach zu läppisch sind, sollte mal Adresse 127 ändern.

Wolfchild: Leben in Hülle und Fülle trägt man in Adresse EF1 ein. Seinen Energiestand korrigiert man in Adresse ED3. Adresse F37 enthält die Anzahl der Bomben, und Adresse F33 die des Superschusses.

Armalyte: Wer auf viele Leben steht, erhöht den Wert der Adresse 4455.

Black Gold: Gegen Geldsorgen hilft Adresse C53951.

Apidya: Die Anzahl der Leben muß für jeden Level neu in die dafür angegebene Speicherstelle geschrieben werden. Und so wird's gemacht (Action Replay II): FAQ 980 (RETURN) eingeben, man erhält Move.W 0980.S,0000XXXX.S. Angenommen für XXXX würde

7F7A erscheinen, so fährt man folgendermaßen fort: M 7F7A eingeben; man erhält :7F7A 00 04 00 05, wobei 04 die Anzahl der Leben für Player 1 und 05 die Anzahl der Leben für Player 2 ist. Alles paletti?? Übrigens, wer den ULRDABBA-Cheat öfters verwenden will, muß nur den Wert der Adresse 9D1 heraufsetzen.

Vroom: Im Racing Mode Qualifikation mit ESC überspringen, im Race gleich nach dem Start freezeen und Adresse DC59 auf 05 ändern. Adresse DC89 auf 1A ändern. Nun die Runde zu Ende fahren, und schon hat man nicht nur gewonnen, sondern die gefahrene Rundenzeit wird noch dazu als Race-Time eingetragen!

Unser ewiger Dank gebührt diesmal Raphael Bebendorf, Markus Keßelring und T. Thiemann.

FREEZER-ECKE

Space Ace II: Wem die drei Leben einfach zu läppisch sind, sollte mal Adresse 127 ändern.

Wolfchild: Leben in Hülle und Fülle trägt man in Adresse EF1 ein. Seinen Energiestand korrigiert man in Adresse ED3. Adresse F37 enthält die Anzahl der Bomben, und Adresse F33 die des Superschusses.

Armalyte: Wer auf viele Leben steht, erhöht den Wert der Adresse 4455.

Black Gold: Gegen Geldsorgen hilft Adresse C53951.

Apidya: Die Anzahl der Leben muß für jeden Level neu in die dafür angegebene Speicherstelle geschrieben werden. Und so wird's gemacht (Action Replay II): FAQ 980 (RETURN) eingeben, man erhält Move.W 0980.S,0000XXXX.S. Angenommen für XXXX würde

ACTION CARTRIDGE SUPER IV

Das unschlagbare Freezer-Tool für A500/500+

99,- ab DM

plus Versandkosten

PWH · Hauptstrasse 48 · W-5014 Kerpen 1 · Tel.: 02273 - 2720

Fragen Sie auch nach ACTION CARTRIDGE für A1000, A2000, C64 und Mega Drive!

• **K.I.S.S. Kickstart Adapter extern 69,- DM**
Wenn die eingebaute Kickstart nicht mit Ihrem Spiel läuft, liegt es vielleicht an Ihrer Kickstart-Version. Der Adapter wird links an den A500/500 Plus angesteckt. Kickstart ROM drauf. Fertig. Dann können Sie zwischen der eingebauten und der externen Kickstart umschalten. Für Kickstart 1.2, 1.3 und 2.xx. Geht auch am AMIGA 1000.

• **Joy & Mouse Joystick-Maus Adapter 49,- DM**
Sie vermeiden teure Reparaturen am Joystick-Mouse-Port, weil Sie sie mehr umsteuern müssen. Der Adapter schaltet automatisch um. Mit eingebauten DAUERFEUER (abschaltbar) für den Joystick.

Einmal der Böse sein



mit Fantasy, Science Fiction, Strategie & Simulations Programme, Brett- & Rollenspiele, Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2.50 DM in Briefmarken

PLAYSOFT

Inh. Robert Elmishäuser

Software Versand ZOGMANN

AMIGA

Abandoned Places	75,-
Agony, dt.	59,-
Another World, dt.	65,-
Apidya, dt.	69,-
Air Support, dt.	59,-
Black Gold, kompl. dt.	68,-
Birds of Prey, dt.	73,-
Bug Bomber, dt.	59,-
Barbarian, dt.	59,-
Castles, dt.	59,-
Covert Action, dt.*	73,-
Conquistador, dt.	69,-
Conan *	75,-
Double Dragon 3	59,-
Eye of the Beholder 2 (1 MB)	69,-
Elvira II, dt.	75,-
F 15 Str. Eagle II, dt., 1 MB	75,-
First Samurai, dt.	69,-
Formula 1 Grand Prix, dt., 1 MB	72,-
Gobliins, dt.	69,-
Gunship 2000, dt., 1 MB*	85,-
Harpoon 1.21, dt.	75,-
Heimdall, dt.	75,-
Heart of China, dt., 1 MB	75,-
Kings Quest V, 1 MB	85,-
Knights of the Sky, dt., 1 MB	73,-
Knightmare	75,-
Larry V, 1 MB	85,-
Leander, dt.	59,-
Locomotion, dt.	59,-
Lord of the Rings, dt.	59,-
Myth *	75,-
Monkey Island II, dt., 1 MB	75,-
Monster Pack 2 inkl. Beast 2	59,-
Populous 2, dt., 1 MB	65,-
Realms, dt.	75,-
Roger Rabbit, dt.	75,-
Soul Crystal, dt.	69,-
Space Shuttle, dt., 1 MB*	105,-
Strike Fleet, dt.	69,-
Suspicious Cargo	69,-
St. Hotelmanager, dt.	54,-
Space Quest IV, 1 MB	85,-
Special Forces, dt., 1 MB	72,-
Ultima VI, 1 MB	75,-
Under Pressure	69,-
Obitus, dt.	69,-
Ork, dt.	59,-
Willy Beamish, 1 MB	79,-
WWF Wrestling, dt.	69,-

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Irrtum vorbehalten

Versand Inland Nachnahme DM 8,-
Ausland nur Vorkasse
EC-Scheck + 16,- DM
Weitere Spiele auf Anfrage
Spiele für Game Boy, Mega Drive, Super
Nes, Game Gear auf Anfrage

**Software Versand
ZOGMANN**

Tel.: 0 23 83/34 24 | Grünstr. 11
Fax: 0 23 83/5 74 20 | 4703 Bönen

DIE LISTIGEN CHEATS

Nach langen Monaten ungeduldigen Wartens ist es nun endlich so weit: Die Endversion von **Apidya** ist zu haben! Ist natürlich Ehrensache, daß wir auch prompt ein paar knallige Cheats zu diesem Meisterwerk parat haben...

Gebt im Titelscreen MISS HONEYBEE ein und Ihr landet im Level 2. Das schöne Wörtchen HASTALAVISTA befördert Euch postwendend in Level 3; wer DEPUTYOFLOVE einhakt, darf im Level 4 starten; und mittels SNEAKPREVIEW erreicht man den 5.Level. Solltet Ihr Euch jedoch lieber, ohne auch nur einen einzigen Gegner umgenietet zu haben, an der Endsequenz erbauen wollen, so tippt einfach nur SHOW CREDITS, gefolgt von einem Druck auf die RETURN-Taste, ein. Bei all den feinen Cheats gilt selbstverständlich die alte Weisheit: Y=Z. Na dann, viel Spaß und heißen Dank an Gregor Mechtersheimer.

Nachdem wir Euch schon in der letzten Ausgabe die ersten 15 Level-Codes zu **Devious Designs** geliefert haben, gibt's diesmal noch einen kleinen Nachschlag: die letzten vier Codes (Level 20 ist wie Level 10 ohne Code) von Martin Trinius.

Level 16: TYWTGFFI
Level 17: IYRPIEGS
Level 18: YYEIYEIP
Level 19: NNMPILFB

Und weil wir grad mal wieder so schön dabei sind, geht's gleich Code-mäßig weiter. Stephan Hartmann hat für Euch alle Level-Codes zum zahnräderknirschen den **Clik Clak** zusammengestellt:

Level 2: 3518
Level 3: 6382
Level 4: 8427
Level 5: 2385
Level 6: 5924
Level 7: 1267

Level 8: 7208
Level 9: 6532
Level 10: 5012
Level 11: 6511
Level 12: 8562

Für Terroristen, Bombenleger und Sprengstoffspezialisten haben wir selbstverständlich auch etwas in unserer Paßwörter-Kiste: Levelcodes zu **Dynablasters** bis zum Abwinken.

Level 1-1: UKCLMNKT
Level 1-2: UAGWIQNE
Level 1-3: UAGWIJNA
Level 1-4: UANWIINE
Level 1-5: MUVWLGPC
Level 1-6: UKRLMTKV
Level 1-7: UAGWGINA
Level 1-8: UANWIQNZ
Level 2-1: UANWQVNA
Level 2-2: MUBWNENC
Level 2-3: UKRLNGKT
Level 2-4: UANWQONE
Level 2-5: UKCLNBKT
Level 2-6: MUBWNINC
Level 2-7: UKRLEHKT
Level 2-8: VANWQVNZ
Level 3-1: UANWIPNA
Level 3-2: UAGWIPNE
Level 3-3: UAGWGVNA
Level 3-4: VANWIENE
Level 3-5: MUVWLOPT
Level 3-6: UKRLPHKV
Level 3-7: UAGWGENA
Level 3-8: UANWIPNZ
Level 4-1: UANWQQPA
Level 4-2: MUBWNNEC
Level 4-3: UKRLNLHT
Level 4-4: UANWQIPE
Level 4-5: UANWQSPA
Level 4-6: UAGWQSPE
Level 4-7: MUBWNLZT
Level 4-8: UKCLNNHL
Level 5-1: UANWIJPA
Level 5-2: UAGWIJPE
Level 5-3: UAGWGQPA
Level 5-4: MUVWLGE
Level 5-5: UKCLPMHT
Level 5-6: UAGWGIPE
Level 5-7: UAGWGSPA
Level 5-8: UANWIJPZ
Level 6-1: MUVWNSZC
Level 6-2: UKRLNGHV
Level 6-3: UAGWBVPA

Level 6-4: UANWQEPE
Level 6-5: UANWBOPA
Level 6-6: MUBWNOET
Level 6-7: UKRLEBHT
Level 6-8: UANWQPPZ
Level 7-1: UANWGVPA
Level 7-2: UAGWGVPE
Level 7-3: MUBWLSZT
Level 7-4: UKCLPHHV
Level 7-5: UANWGEPA
Level 7-6: UAGWGEPE
Level 7-7: UAVWIOTA
Level 7-8: MUVWLEEG
Level 8-1: UKCGNNKT
Level 8-2: UAGRQQNE
Level 8-3: UAGRQJNA
Level 8-4: UANRQINE
Level 8-5: MUGWNGPC
Level 8-6: UKRGNTKV
Level 8-7: UAGRBINA
Level 8-8: UANRQQNZ
Heißen Dank an Kay Stoziek aus Laatzen.

Christian Riese rundet unser Code-Angebot mit sämtlichen Level-Paßwörtern zu **Crome** dem Unterspiel von Switch-blade II (siehe Know How AJ 2/92) ab.

Level 01: START
Level 02: TRUTH
Level 03: YELLY
Level 04: STORY
Level 05: CLOUD
Level 06: MOUSE
Level 07: HUMAN
Level 08: FLOOR
Level 09: PAPER
Level 10: EARTH
Level 11: SPACE
Level 12: GENAM
Level 13: APPLE
Level 14: JUICE
Level 15: CHESS
Level 16: WORLD
Level 17: AUDIO
Level 18: LOGIC
Level 19: TITLE
Level 20: VENUS

Was läuft ballernd durch die Gegend und hat starke Ähnlichkeit mit unseren Vorfahren aus der frühen

Steinzeit? — Richtig, der Typ aus dem Actiongame **Rubicon!** Und was hat neun Buchstaben und macht tierisch Laune? — Keine Ahnung? Na der Cheat zu dieser Monster-Metzelei: Mit der Space-Taste schicken wir erstmal unseren Hilfs-Arni in den vorrübergehenden Tiefschlaf. Dann drückt man die Shift-Taste und gibt THEREAPER ein. Unser Monster-Buster sollte sich nun selbstständig aus seinem Domrösenschlaf befreien, und eine kleine Message, die die Aktivität des Cheats bestätigt, erscheint in der Infozeile. So, aber was zum Henker hat man (oder Frau) nun davon? Na unendlich viele Leben! Was, Ihr wollt noch mehr? Na gut, dann läßt sich ab jetzt auch die Energie der einzelnen Waffen (anwählbar mit F1 bis F7) jederzeit mittels F10 wieder auffüllen. Immer noch nicht genug? Na dann betätig mal im Pausenmode die Taste L...

Danksagungen, Heiligsprechungen oder ähnliches richtet bitte an Darius Kolodziej.

Vooorsiiicht! Heiß und fettig — hier kommt der ultimative Cheat zum ultimativen Rollengame **Ultima 6** von Helmut und Joe. Man quatscht seinen guten alten Kumpel Lolo an und gibt sodann dreimal das überaus wohlklingende Wort SPAM ein. Danach tippt man noch HUMBUG ein, und schwuppiwupp erscheint ein äußerst geheimes aber ebenso nützliches Cheat-Menü. Somit dürften Geldsorgen oder Knappheit an nützlichen Gegenständen endgültig der Geschichte angehören.

Godfather im Himmel, geheiligt werde deine Knarre, unseren täglichen Cheat gib uns heute.... Was soll ich sagen, unser Flehen wurde erhört. Dank Christian Riese dürfen wir Euch hier in aller Feierlichkeit den Cheatsmodus zum Spiel verraten: Mit der HELP-Taste in den Pausen-Mode schalten und PIZZA HUT (Z=Y beachten!) einhacken. Der Bildschirm-rahmen flimmert daraufhin kurz in den schönsten

Farben des Regenbogens auf und bestätigt somit Unsterblichkeit, die unser Held ab jetzt genießt.

So, nun hätten wir da noch zwei weitere Methoden, um bei **Bundesliga Manager Prof.** an das große Geld zu kommen. Klickt doch einfach mal wie wild im Bank-Menü auf das kleine Metallschild (neben der Eingangstür) im Bild mit dem Bankgebäude und verläßt anschließend das Menü wieder. Wenn Ihr nun mal einen kurzen Blick auf Euren Kontostand werft, werdet Ihr feststellen, daß mit jedem dieser "Klicks" satte 100000 Märker den Weg auf Euer Konto gefunden haben. Die zweite Geldscheffel-Methode ist zwar weniger ertragreich, jedoch solltet Ihr Euch diesen Gag keinesfalls entgehen lassen. Verweilt doch mal im Hauptbildschirm einige Minuten, ohne die Mouse zu bewegen. Nach einiger Zeit wird eine der Spinnen plötzlich ziemlich munter und krabbelt guter Dinge über den Screen. Wer nun seine sadistischen Triebe befriedigen möchte, kann die Spinne mit dem Mouse-Zeiger regelrecht zerquetschen. Diese Aktion bringt neben eines Kommentars des Tierschutz-vereins jedesmal ganze 5 DM auf Euer Konto. Alle Tierquälern dieser Erde dürfen sich hierfür bei Matthias Heyer bedanken.

Ich bin schuld! Ich war's, ich nichtswürdiger Erdenwurm! Was diese ganzen Selbstbezichtigungen sollen? Na ja, mir ist halt ausnahmsweise in meinem jugendlichen Leichtsinn ein klitzekleiner Fehler unterlaufen: Im Cheat zu **Double Dragon III** muß nämlich neun mal die F5-Taste gedrückt werden und nicht, wie irrtümlicher Weise von mir behauptet, die F9-Taste! Ich hoffe, daß Ihr in Eurer unendlichen Gnade mir meinen fatalen Fehler verzeiht, und gelobe feierlich bei Adam und Eva, Larry und Tante Frida, daß so etwas nie wieder vorkommt — Amen.



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager zu super Versandpreisen!

Und natürlich Alles mit der gewohnten unverbindlichen Beratung!

4D Sports Driving	DA	64.90	Hudson Hawk	DA	64.90
Abandoned Places	DV	76.90	Indy Heat	DA	64.90
Agony	DA	64.90	Jetsons	DA	44.90
Airbus 320	DA	99.90	Kid Gloves 2	DA	64.90
Alcatraz	a.A.		Knightmare	DA	69.90
Amberstar	a.A.		L Larry 5	DA	76.90
Another World	DA	64.90	Leander	DA	76.90
Apidya	DA	64.90	Lemmings Data 1	DA	59.90
B.A.T. 2	a.A.		Locomotion	DV	64.90
Birds of Prey	DA	76.90	Lotus Turbo Chall. 2	DA	64.90
Black Crypt	DA	64.90	MAD TV	DV	76.90
Bonanza Brothers	a.A.		Mega Lo Mania	DV	76.90
Bundesliga Manager Pro.	DV	69.90	Mercenary 3	DA	69.90
Castles	DA	69.90	Micropose Golf	DA	82.90
Centerbase	a.A.		Might & Magic 3	a.A.	
Conquistador	DV	76.90	Monkey Island 2	a.A.	
Crime City	DV	69.90	Moonstone	DA	76.90
Dark Spyre	69.90		Nobodys Land	a.A.	
Devious Design	64.90		Ork	DA	64.90
Dynablasters	a.A.		Paperboy 2	DA	64.90
Elvira 2 Adv.	DV	76.90	Pinnball Dreams	a.A.	
Elvira 2 Arcade	DA	64.90	Payborg	a.A.	

NACHNAHME 9,-

VORKASSE 4,-

SERVICELEISTUNGEN:

EXPRESS 7,- AUFPREIS

KARTON 3,- AUFPREIS

DA=DEUTSCHE ANLEITUNG

DV=DEUTSCHE VERSION

Epic	a.A.				
Face Off	DA	64.90	TV. Sports Boxing	a.A.	
First Samurai		76.90	Ultima 6	DA	76.90
Flight of the Intruder	DA	74.90	Video Kid	DA	64.90
Formula One Grand Prix	DA	76.90	Vroom	DA	69.90
Guntlet 3	DA	64.90	Wayne Gretzky 2	DA	64.90
Gobliins	DV	69.90	Willy Beamish	DA	76.90
Godfather	DA	69.90	Wolfchild	DA	64.90
Harlequin	DA	64.90	WWF Wrestlem. & Video	DA	64.90
Heart of China	DV	69.90			
Heimdall	DV	62.90			
Hot Rubber	DA	64.90			

Betellungen ab DM 100,- versandkostenfrei!

Aktuelle Preisliste einfach per Postkarte anfordern!

Bestellservice

Neu - Wir haben bestellen noch leichter gemacht!

Sie finden uns in:

Schleswig-Holstein	Niedersachsen	Hessen/Versandzentrale
Mo-Fr 17-22 Uhr	Mo-Fr 14-21 Uhr	Mo-Fr 10-19 Uhr
Tel.: 0461-44006	Tel.: 06051-69688	Tel.: 06196-84747/84748/3276

Bayern	Baden-Württemberg	Mo-Fr 19-21 Uhr
Mo-Fr 14-19 Uhr	Mo-Fr 18-22 Uhr	Tel.: 06196-82467
Tel.: 0821-39490	Tel.: 07171-68983 *	Betellung Fax

Rheinland-Pfalz	Nordrhein-Westfalen	Mo-Fr 10-19 Uhr
Mo-Fr 9-19 Uhr	Mo-Fr 14-21 Uhr	Tel.: 06196-82467
Tel.: 06232-36010	Tel.: 02195-7758	Bestellung BTX

Neuheiten Info
Mi 17-18 Uhr Tel.: 06196-82467

* Abholung nach telefonischer
Aberprache möglich

Für Druckfehler und Irrtümer keine Haftung

Ladengeschäfte

Sie finden uns in:

(Öffnungszeiten tel. erfragen)

2390 Flensburg
Batteriestr. 13
Tel.: 0461-44006

6231 Ffm-Höchst

Schwalbach/TS

Marktplatz 39

Tel.: 06196-82467

6450 Hanau/Haller
Heimatfriedring 11
Tel.: 06051-69688

8900 Augsburg

Pladergasse 5

Tel.: 0821-39490

6720 Ludwigshafen/Speyer

Falkenweg 1

Tel.: 06232-36010



KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik
Afterburner	1/91	Cheat	Dynasty Wars	11/90	Cheat	Leisure Suit Larry 2	2/90	Lösung	Running Man	1/90	Cheat
After the War	5/90	Codes	Dyter 07	5/90	Cheat	Lemmings	4/91	Codes	Sarakon	2/91	Codes
After the War	7/90	Cheat	Eli	11/91	Cheat/Lösung	Lemmings	4/91	Tip/Codes	Satan	11/90	Cheat
Alien Breed	2/92	Cheat	Eliminator	1/90	Codes	Leonardo	1/92	Cheat	Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer	Elvira	2/91	Lösung/Tip	Letrix	1/91	Codes	Saint Dragon	7/91	Cheat
Alien Breed	3/92	Cheat	Elvira	5/91	No	Licence to Kill	4/91	Tip	Savage	1/90	Codes
Amnios	12/91	Codes	Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip	Light Corridor	1/91	Codes	Shadow Dancer	11/91	Cheat
Anarchy	4/91	Codes	Emmanuelle	10/90	Tip	Line of Fire	11/91	Cheat	Shadow of the Beast 1	1/90	Cheat
Another World	2/92	Lösung/Kart.	E-Motion	10/90	Cheat	Logical	9/91	Codes/Cheat	Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Antares	9/91	Tip	Enduro Racer	5/91	Cheat	Logo	10/90	Codes	Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Antares	11/91	Tip	E-Swot (Ind.)	7/91	Cheat	Magikn	11/90	Codes	Shadow Warrior	12/90	Cheat
Antares	3/92	Tip	Explon	1/90	Cheat	Magikn	11/90	Codes	Shittrix	9/91	Codes
Antheads	7/90	Lösung	Estasie	3/91	Codes	Logo	2/91	Codes	Shinobi	4/90	Tip
Apidya	1/92	Cheat	Eye of Horus	7/90	Cheat	Lords of Doom	9/91	Tip	Shinobi	9/90	Cheat
Arkanoid 2	5/91	Cheat	Eye of the Beholder	9/91	Lösung/Kart.	Lords of Doom	10/91	Tip	Shitpukk Cafe	2/90	Tip
APB	1/91	Cheat	Eye of the Beholder	10/91	Kart	Lost Patrol	1/92	Freezer	Silent Service II	1/92	Tip
Apprentice	12/90	Codes	F-15 Strike Eagle II	10/91	Tip	Lotus Esprit Turbo	7/81	Cheat	Silkworm	4/91	Cheat
Armour-Geddon	9/91	Tip	F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip	Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat	Sim City	3/90	Cheat/Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat	F/A-18 Interceptor	1/92	Tip	Magikn	11/90	Codes	Skidz	11/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	3/90	Cheat	Faery Tale Adventure	2/90	Tip	Magic Marble	3/90	Codes	Sliding Skill	1/92	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	11/90	Cheat	Faery Tale Adventure	10/91	Tip	Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.	Sly Spy	3/91	Cheat
Astro Marine Corps	9/90	Codes	Falcon	11/90	Tip/Cheat	Magic Pockets	3/92	Tip	Smash TV	3/92	Freezer
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat	Fantasy World Dizzy	3/91	Lösung/Kart.	Manchester United Europe	10/91	Tip	Sonic Boom	11/91	Cheat
Atopino	11/91	Codes	Fantasy World Dizzy	7/91	Tip	Maniac Mansion	7/90	Tip	Space Ace	2/90	Cheat/Lösung
Awesome	4/91	Tip	Fatal Heritage	1/91	Tip	Maniac Mansion	10/90	Tip	Space Ace II	3/92	Tip
Awesome	5/91	Cheat	Fatal Heritage	3/91	Lösung	Maniac Mansion	10/90	Tip	Space Quest 3	1/90	Lösung
Axel's Magic Hammer	7/90	Tip	Fate - Gate of Dawn	10/91	Tip	Maniac Mansion	1/91	Tip	Space Quest 3	2/90	Lösung
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip	Fate - Gate of Dawn	11/91	Cheat/Lösung	Manx	2/91	Codes	Space Quest 3	12/91	Tip
Baai	1/90	Cheat	Fate - Gate of Dawn	2/92	Tip	Marble Madness	9/90	Tip	Space Harrier	5/90	Cheat
Baby Joe	1/92	Codes	Federation Quest	11/90	Codes	Mean Streets	3/91	Tip	Speedball 2	4/91	Tip
Back to the Future 2	11/90	Cheat	Fighter Bomber	4/90	Tip/Cheat	Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes	Speedball	1/92	Freezer
Back to the Future 3	7/91	Cheat	Fighter Bomber	5/90	Tip	Megatraveller 1	9/91	Tip	Speedball II	1/92	Freezer
Back to the Future 3	9/91	Tip	Final Fight	12/91	Tip	Megabwings	3/92	Cheat	Spell Bound	12/90	Codes
Bad Company	5/90	Tip	Final Fight	1/92	Cheat	Menace	12/91	Cheat	Spherical	4/91	Codes/Cheat
Bar Games	12/90	Tip	Final Whistle	1/92	Freezer	Metal Masters	7/91	Tip	Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Barbarian	3/91	Cheat	Fire and Brimstone	11/91	Cheat	Metal Masters	10/91	Cheat	Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Barbarian II	2/92	Tip/Freez.	First Samurai	2/92	Freezer	Miami Chase	11/91	Tip	Stadt der Löwen	1/91	Tip
Bard's Tale 3	5/91	Tip	Flood	10/90	Codes	Midnight Resistance	1/91	Cheat	Starflight	5/90	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip	Flood	1/92	Freezer	Midwinter	9/90	Lösung	Starflight	11/90	Tip
Batman	2/90	Cheat	Flight of the Intruder	9/91	Tip	Midwinter II	1/92	Lösung/Kart.	Starglider 2	2/90	Cheat
Batman	9/90	Cheat	Forgotten Worlds	1/90	Cheat	Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip	Starglider 2	1/91	Cheat
Battle Command	4/91	Tip	Frostbyte	1/90	Tip	Might & Magic II	11/91	Tip	Stormball	12/91	Cheat
Battle Command	11/91	Tip	Fugger	1/90	Tip	Monty Python	12/90	Cheat	Stormlord	4/90	Cheat
Battle Isle	11/91	Codes	Future Wars	3/90	Lösung	Mortville Manor	9/91	Lösung	Strider	3/90	Cheat
Battle Squadron	2/90	Cheat	Future Wars	4/90	Lösung/Kart.	Narciso Police	2/91	Cheat	Strider	7/90	Cheat
Battle Squadron	7/90	Cheat	Garfield	10/91	Tip	Narciso Police	5/91	Tip	Strider II	11/91	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat	Gauldrogen's Domain	5/91	Tip	Navy Moves	7/90	Tip	Stryx	7/90	Cheat
Battle Valley	9/91	Cheat	Gemini Wing	2/90	Tip	Navy Seals	10/91	Cheat	Stunngelägs	7/91	Tip
Beach Volley	3/90	Cheat	Gem X	5/91	Codes	Navy Seals	1/92	Freezer	Stunt Car Racer	3/90	Tip
Beverly H. C. (Ind.)	7/90	Cheat	Gem X	2/92	Cheat	Nebulus	2/90	Freezer	Stunt Car Racer	4/90	Tip
Beyond the Gates	9/91	Cheat	Genghis Khan	5/91	Tip	Nebulus 2	12/91	Codes	Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Birds of Prey	2/92	Tip	Ghostbusters 2	9/90	Listing	Necromom	1/92	Codes	Super Cars 2	7/91	Cheat
Black Tiger	9/90	Cheat	Ghostbusters 2	10/90	Listing	Neoprom	3/92	Freezer	Super Hang On	2/91	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat	Ghostbusters 2	2/91	Tip	Never Mind	4/91	Lösung	Super Hang On	2/91	Cheat
Blood Money	1/90	Cheat	Ghostbusters 2	5/91	Cheat	New Zealand Story	2/90	Tip	Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Bloodwyrm	1/90	Karten	Ghouls'n'Ghosts	3/90	Cheat	Nightbreed	11/91	Cheat	Super Wonderboy	5/91	Tip
Bloodwyrm	2/90	Karten	Globulus	12/90	Codes	Nightbreed (Act.)	12/91	Cheat	Supremacy	12/90	Tip
Bloodwyrm	3/90	Karten	Globulus	1/91	Codes	Night Hunter	12/90	Codes	Switch Blade	1/92	Freezer
Bloodwyrm	4/90	Karten	Globulus	2/91	Codes	Night Shift	2/91	Codes	Switch Blade II	2/92	Cheat
Bloodwyrm	7/90	Tip	Goblins	2/92	Codes	Night Shift	5/91	Cheat	SWIV	9/91	Cheat
Bloodwyrm	9/90	Tip	Gods	1/92	Freezer	Ninja Remix	4/91	Lösung	Swords of S. (Ind.)	2/90	Cheat
Bloodwyrm	4/91	Tip	Gods	3/92	Tip	Ninja Spirit	9/90	Cheat	Swords of S. (Ind.)	10/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.	Golden Axe	3/91	Tip	N. Warriors (Ind.)	4/90	Tip	Tangram	7/91	Codes
Brat	7/91	Codes	Grand Monster Slam	3/91	Cheat	N. Warriors (Ind.)	7/90	Cheat	Tak 'em in (Ind.)	7/90	Tip
Budokan	7/90	Tip	Great Courts	3/90	Tip	Nitro	2/91	Cheat	Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Bug Bomber	2/92	Codes	Great Courts	4/90	Tip	North & South	2/90	Tip	Tennis Cup	7/90	Tip
Buiderland	12/91	Codes	Great Courts	7/90	Tip	Nuclear Wars	5/90	Tip	Terminator 2	3/92	Cheat/Freezer
Bundesliga Manager	3/90	Tip	Great Giana Sisters	12/90	Tip	Obibus	3/91	Karten	Test Drive 2	12/90	Cheat
Bundesliga Manager	3/90	Tip	Great Giana Sisters	10/90	Cheat	On No More Lemmings	1/92	Codes	Test Drive 2	4/91	Cheat
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip	Hound of Shadow	12/90	Tip	Oil Imperium	1/90	Tip	The Bath	1/92	Codes
Cabal	3/90	Tip	Gremmies 2	1/91	Cheat	Operation Stealth	11/90	Lösung	The Bath	2/92	Cheat
Cabal	5/90	Tip	Gremmies 2	4/91	Tip	Operation Stealth	2/91	Tip	The Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Cabal	9/91	Cheat	Gunboat	10/91	Tip	Operation Th. (Ind.)	4/90	Tip	Think Cross	12/91	Codes
Cadaver	1/91	Lösung	Gunship	3/90	Tip	Operation Th. (Ind.)	5/90	Cheat	Third Courier	1/91	Tip</td

ACTION CARTRIDGE SUPER IV

Fragen Sie auch nach
ACTION CARTRIDGE
für C64 und Konsolen

ACTION CARTRIDGE

Für Amiga ab 1 Megabyte RAM

SUPER IV Profi mit X-Copy professional XP,
Bremse und Betriebszustandsanzeige
für A500/A500 PLUS nur DM 159,-
für A2000 nur DM 179,-

SUPER IV LCX, wie Profi-Version, jedoch
ohne Bremse, Gehäuse und Betriebszustands-
anzeige für A500/A500 PLUS nur DM 129,-

SUPER IV LC, wie LCX-Version, jedoch
ohne X-Copy für A500/A500 PLUS

99,-
nur
DM

● Bremse einstellbar · Dauerfeuer für viele Spiele · Graphik Scan (automatisch, manuell) ·

Edit · Print ● Sound Scan (automatisch, manuell) · Play · Replay · Ausschneiden · Backward-Play ·

Sample-Scan · Klangkurven-Darstellung 4-Kanal und Zoom ● Save von Graphik und Sound im iFF-Format ·

● Mehrfache, bis zu unendliche Leben im Spiel · Maus/Tastatur-gesteuerte Benutzeroberfläche · Übersichtliche

Benutzerführung mit einem Hauptmenü und vielen Untermenüs · Statusmenü zeigt Kickstartversion, angeschlossene

Laufwerke, Drucker, Einsprungadresse, Speicherkonfiguration und Harddisk. ● Amiga-kompatibles Diskettenformat erlaubt

das Laden/Speichern von Freeze Files mit Disks und Harddisks wie ALF2 und ALF3 SCSI Harddisks sowie Harddisks mit OMTI

(5520/5527/5528), SCSI 53C80/53C94 und 33C93 (A590/2090/neue GVP, Harddisks mit RDSK-Block.) ● Integriertes X-Copy

professional XP, das Backup, das man immer braucht ● Betriebszustandsanzeige · Kopierschutz-unabhängig · Unterbrecht Programm,

wann Sie wollen · Speichert Rechnerinhalt, Sound und Grafik · Re-Load mit Loader auch von Harddisk. ● 68000-Maschine Monitor mit

echtem Full Screen Editor und Help-Screen · Ausgabe auf Bildschirm und Drucker · Memory Dump · ASCII-Dump · Assemble · Disassemble

· Load · Save · Hunt · Hunt-Not · Speicher füllen (Fill) · Go und vieles mehr · Diskmonitor für Block und Bootblock. ● Disk-Tools:

· Bootblock-Virus-Check/Kill · File-Copy · Backup · Format · Rename · Relabel · Delete (Erase) · Softformat ● Bilder-Show · Joystick/Maus-

Test · 2 Cheat-Modes · und vieles mehr ...

Versandkosten (pro Stück) Inland: Nachnahme DM 10,-

Euroscheck-Vorkasse DM 10,-

EG-Ausland Euroscheck Vorkasse DM 25,-

Bei Bestellung bitte Computertyp angeben

Weitere Amiga Super Tools

K.I.S.S., Kickstart-Adapter zum Anstecken,
für KS 1.3 und 2.0 ohne ROMs

für A500/A500 PLUS nur DM 69,-

Joy&Mouse-Adapter, gleichzeitig Maus und
Joystick an einem Port (nicht A2000) nur DM 39,-

Joy&Mouse mit Dauerfeuer, abschaltbar
nur DM 49,-

Super IV-Harddisk Expansion für gleichzeitigen
Betrieb von SUPER IV und Harddisk

für A500/A500 PLUS nur DM 49,-

RAM-Erweiterung erweitert alte Amiga 500
auf 1 Megabyte Speicher
nur DM 69,-

Mit ACTION CARTRIDGE SUPER IV beherrschen Sie
Ihren Amiga per Knopfdruck. Unglaublich einfach. Unschlagbar gut.

● Bremse einstellbar · Dauerfeuer für viele Spiele · Graphik Scan (automatisch, manuell) ·

Edit · Print ● Sound Scan (automatisch, manuell) · Play · Replay · Ausschneiden · Backward-Play ·

Sample-Scan · Klangkurven-Darstellung 4-Kanal und Zoom ● Save von Graphik und Sound im iFF-Format ·

● Mehrfache, bis zu unendliche Leben im Spiel · Maus/Tastatur-gesteuerte Benutzeroberfläche · Übersichtliche

Benutzerführung mit einem Hauptmenü und vielen Untermenüs · Statusmenü zeigt Kickstartversion, angeschlossene

Laufwerke, Drucker, Einsprungadresse, Speicherkonfiguration und Harddisk. ● Amiga-kompatibles Diskettenformat erlaubt

das Laden/Speichern von Freeze Files mit Disks und Harddisks wie ALF2 und ALF3 SCSI Harddisks sowie Harddisks mit OMTI

(5520/5527/5528), SCSI 53C80/53C94 und 33C93 (A590/2090/neue GVP, Harddisks mit RDSK-Block.) ● Integriertes X-Copy

professional XP, das Backup, das man immer braucht ● Betriebszustandsanzeige · Kopierschutz-unabhängig · Unterbrecht Programm,

wann Sie wollen · Speichert Rechnerinhalt, Sound und Grafik · Re-Load mit Loader auch von Harddisk. ● 68000-Maschine Monitor mit

echtem Full Screen Editor und Help-Screen · Ausgabe auf Bildschirm und Drucker · Memory Dump · ASCII-Dump · Assemble · Disassemble

· Load · Save · Hunt · Hunt-Not · Speicher füllen (Fill) · Go und vieles mehr · Diskmonitor für Block und Bootblock. ● Disk-Tools:

· Bootblock-Virus-Check/Kill · File-Copy · Backup · Format · Rename · Relabel · Delete (Erase) · Softformat ● Bilder-Show · Joystick/Maus-

Test · 2 Cheat-Modes · und vieles mehr ...

PWH Bestellservice Tel 0 22 73 - 27 20 Fax: 27 54
Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1

Wir liefern auch an den Fachhandel

Ein Müllermeister züchtet Bienen, deren Honig die Intelligenz der Bevölkerung steigert, der Erzbischof zaubert in einer religiösen Zeremonie Sturmböen herbei - wenn Silmarils schon mal eine Wirtschaftssimulation macht, dann soll's auch was Besonderes sein!

Der Amiga Joker meint:
Storm Master pustet frischen Wind ins Strategen-Gehege!

Es braucht sich also niemand zu wundern, wenn bei diesem Sturm auf die Bastionen herkömmlicher Softwarekonventionen sogar ein kleiner Flugsimulator mit im strategischen Spiel ist. Bei so einem originellen Genre-Mix darf die Hintergrundstory ruhig etwas altbacken ausfallen: Eoliä und Shakaania sind zwei Inseln, die viel miteinander gemein haben - ihre eng benachbarte Lage in der Fantasywelt Ur-



schen Ministerrats: Dort thront etwa der erwähnte Müllermeister, der nicht nur für die Bienenzucht, sondern auch für alle anderen (land-) wirtschaftlichen Fragen zuständig ist. Soweit es allerdings um Kauf und Verkauf fertiger Produkte, Börsen-

„zauberhaften“ Geistlichen, einen Hofnarren, die Geheimpolizei (mordet, sabotiert und verfaßt sinnlose Dossiers), einen Ingenieur, den Oberbefehlshaber und noch ein paar hoheitlich tätige Leuteschinder. Durch gezieltes Anklicken dieser ehrenwerten Gesellschaft dringt man in die einzelnen Untermenüs vor, wo dann beispielsweise „Flugschiffe“ gebaut und komplett mit Pilot, Kanonier, Koch und Soldaten ausgerüstet werden. Nach der Festlegung des Startflughafens, umfangreichen Testflügen und weiteren Spitzfindigkeiten kann man die vorsintflutlichen Flugis Richtung Feindesin-



Der Luftkrieg

gaa, das stürmische Wetter und eine Bevölkerung, die ihren jeweiligen Nachbarn nicht riechen kann. Erst neulich haben diese wahnsinnigen Shakaanianer wieder mal den eoliäischen Inselchef umgenietet. Nur gerecht, daß der Spieler jetzt dessen Part übernehmen darf, nur gerecht, daß er die shakaanianischen Ansiedlungen baldmöglichst dem Erdboden gleichmachen soll!

Ausgangspunkt des edlen Ansinnens ist das Hauptmenü, ein stimmungsvoller Schnapschuß des eoliäi-



Die Ministerrunde

handel und Steuererhöhungen geht, fühlt sich eher der Kastellan kompetent. Daneben gibt's natürlich den

sel schicken. Dort läßt man die Strategie erstmal beiseite und greift stattdessen zum Joystick - natürlich darf man sich hier keine richtige Flugsimulation mit allen Schikanen erwarten, aber dafür

gibt's bei den richtigen Flugsimulationen auch keine Flugschiffe mit mächtigen Holz-Katapulten an Bord... In aller Kürze noch ein, zwei erwähnenswerte Punkte: Die insgesamt sechs Szenarien eignen sich nur für Solo-Strategen, zum Ausgleich sind gleich sechs verschiedene Schwierigkeitsgrade vorhanden. Handhabung (Maus und Tasten, im Flug auch Joy), Komplexität und „Reifegrad“ des Programms sind über die meisten Zweifel erhaben, die grafische und soundmäßige Präsentation leider weniger: Akustisch ist das Game ein totaler Reinfall, die hübschen, aber kaum animierten Bilder kennt man zwangsläufig bald in- und auswendig. Alles in allem kein neuer Software-Orkan, aber eine erfrischende Brise für's Strategen-Genre! (od)



Storm Master

Grafik:	70%
Sound:	23%
Handhabung:	72%
Spielidee:	76%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	70%

Red. Urteil: 72%

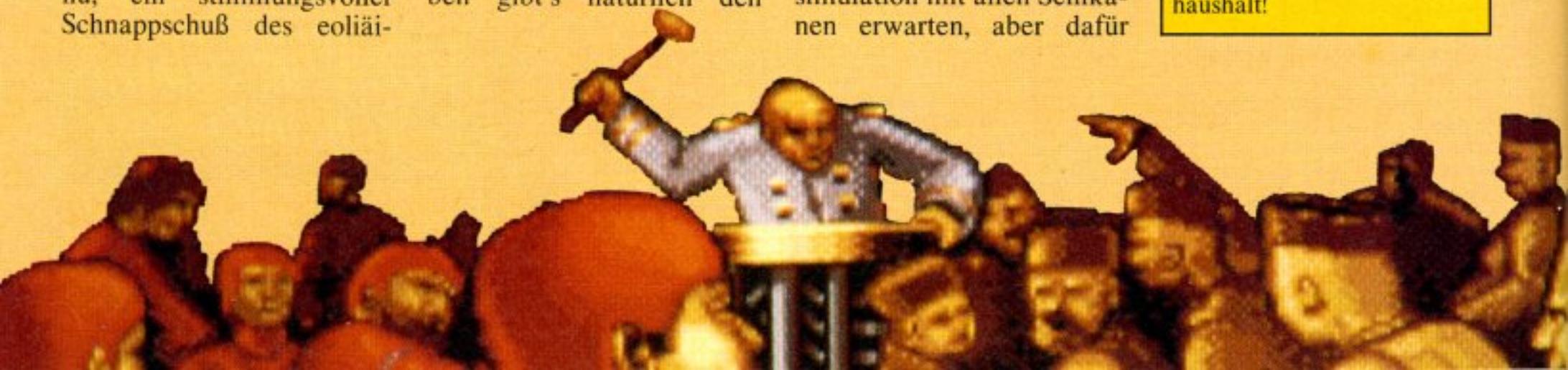
Variabel

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Silmarils

Genre: Mixtur

Spezialität: Komplett in deutsch, die Speicherung von Spielständen kostet einen Digi-Dukaten aus dem Staatshaushalt!



WORLD SERIES CRICKET

Einmal Loser, immer Loser - kaum ließ ich mich vor einem halben Jahr breitschlagen, ein völlig mißratenes Cricket-Game von Soundware zu testen, schon bleibt auch deren nächste Versoftung dieses urbrüderlichen Sports an mir hängen.

Aber nein, da naht bereits die Überraschung! Zwar wurde auch dieses Programm in Basic geschrieben (wer beide Disks gleichzeitig einwirft, wird aufgefordert, „AMOS“ nachzureichen!?), ist aber leidlich schnell und im Gegensatz zum Vorflopper direkt spielbar. Und das geht ungefähr so: Der „Bowler“ von Mannschaft A wirft einen Ball, den der gegnerische „Batter“ mit einem vergrößerten Nudelholz weit fortzuschlagen versucht. Die Fänger des A-Teams müssen sich nun den Überflieger greifen, während die zweite Mannschaft bestimmte Zielläufe absolviert...

Für all dies stehen dem Fan neun Commonwealth-Mannschaften von Australien bis Zimbabwe zur Verfügung, weitere können gebastelt werden. Nun darf man sich erstmal fünf Bowler aus dem 11köpfigen Kader packen, die hintereinander ihre Pflicht tun. Auch die Batter stehen nach dem „Seitenwechsel“ zur Wahl, und wenn man erstmal kapiert

hat, wie das Bällchen hoppelt, kommt einem die Sticksteuerung der „Kick Off“-Männchen gar nicht so ungeschickt vor.

Die ansonsten mäßige Optik ruckelt kaum, und die besorgniserregenden Sample-FX werden immerhin schon von einer erträglichen Titelmelodie ergänzt. Wunderlich ist nur, daß keinerlei Liga- oder Turniermodus eingebaut wurde; man spielt immer nur gegen ein Team - und finito! Trotzdem: Ein kleiner Schritt für die Menschheit, aber ein ganz beachtlicher fürs Digi-Cricket. (jn)



World Series Cricket

Grafik: 43%
Sound: 32%
Handhabung: 61%
Spielidee: 55%
Dauerspaß: 51%
Preis/Leistung: 43%

Red. Urteil: 51%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Soundware

Genre: Sport

Spezialität: Zwei Disketten, 1MB erforderlich, Zweier-Modus, englische Anleitung (ohne Regeln).



Ein guter Schlag versüßt den Tag ...

COMPUTER DIPLOMACY

Brettspielumsetzungen wie diese Digitaldiplomatie sind wegen der prinzipiellen Unterschiede von Board und Screen immer etwas heikel. Wenn dann noch die technischen Konvertierungs-Probleme nicht optimal gelöst wurden, hält sich die Begeisterung meist in engen Grenzen...

Da lag bereits bei früheren Games von Leisure Genius der Hund begraben, man denke nur an „Monopoly“ - brrrr! Leider steht es diesbezüglich auch hier nicht zum Besten: Es rangeln sieben menschliche bzw. digitale Europämächte wie Rußland, Deutschland oder Österreich-Ungarn um die Kontrolle über 34 Provinzen bzw. Länder; wer zuerst 18 davon besetzt hält, hat gewonnen. Jede Runde simuliert ein halbes Jahr und teilt sich in Diplomatie- und Befehlspause auf. Zunächst hat man also die Möglichkeit, seinen Nachbarn ein Bündnis anzubieten oder den Krieg zu erklären, ganz Schlaue dürfen auch versuchen, die anderen gegeneinander zu hetzen. In natura ist das eine spannende Sache mit Geheimverhandlungen in separaten Zimmern; am Computer hingegen ziemlich sinnlos, weil man keine Rückmeldung bekommt, und beim nachfolgenden Armeenschieben eh jeder nach Gusto zieht.

Unter eher simplen Regelbe-

dingungen werden dann die Flotten und Landeinheiten dirigiert, Territorien erobert oder frische Kräfte in die Schlacht geworfen. Leider geht dabei schnell der Überblick verloren, und dank der öden Optik findet man ihn auch nicht so bald wieder. Ein paar Soundjingles, der schwache Titeltrack und die akzeptable Maussteuerung können Computer Diplomacy nicht davor retten, sich gegenüber den Board- bzw. Postspiel-Varianten bodenlos zu blamieren! (jn)



Computer Diplomacy

Grafik: 31%
Sound: 22%
Handhabung: 38%
Spielidee: 55%
Dauerspaß: 22%
Preis/Leistung: 38%

Red. Urteil: 26%

Variabel

Preis: ca. 59,- DM

Hersteller: Virgin/Leisure Genius

Genre: Brettspiel-Umsetzung

Spezialität: Es gibt ein variables Echtzeitlimit pro Runde, sowie eine wirre englische Anleitung.



Stadt, Land, Fluß - wann ist endlich Schluss?

JOYSOFT



Inh. G. Hartmann

Alcatraz **

Amiga 84.90

1 MB Erweiterung .89.00
Abandoned Places**77.90
Addams Family */* 69.90
Agony ** 64.90
Air Support */* 64.90
Airbus 320 ** 109.90
Amberstar 89.90
Another World ** .. 64.90
Apidya ** 69.90

Award Winners ** .. 64.90
Battle Isle ** 77.90
Battle Isle data ** .. 49.90
B.A.T. 2 * 79.90
Big Deal * 69.90
Black Crypt */* .. 64.90
Buck Rogers 2 * .. 94.90
Bushbuck * 74.90
Cardiaxx * 64.90
Castles * 74.90
Chaos Engine * .. 74.90
Conan */* 79.90
Conquistador ** .. 79.90
Crime City */* .. 84.90

Soul Crystal **

Amiga 69.90

BTX Tag und Nachtservice
JOYSOFT erreichen Sie unter: *JOYSOFT#

Darklands * 84.90
Das Schwarze Auge84.90
Elf ** 69.90
Epic ** 74.90
Eye of Beholder II * 69.90
Exodus 3010 ** .. 64.90
F1 Grand Prix** .. 84.90
Falcon Collection ** 77.90
Gobliiins ** 69.90
Harpoon 1.21 84.90
Harlequin ** 69.90
Heart Of China ** .. 96.90
Icerunner * 64.90
Indy Heat ** 64.90

John Madden*/**

Amiga 64.90

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 42 55 66
KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26
BONN 1
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26
DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45
FRANKFURT 1
Fahrgasse 87
Tel. 069 / 280 170

Jim Power * 69.90
Kid Gloves 2 * 64.90
Kings Quest V** 96.90
Knightmare ** 74.90
Leander ** 64.90
Mercenary 3 * 74.90
Monkey Island 2/* 79.90
No Buddies Land * .. 69.90
Ork ** 64.90
Pacific Islands * .. 79.90
Paperboy II ** 69.90
Paragliding * 69.90
Popolous II ** 84.90
Race Drivin/* .. 69.90
Rainbow Arts
Action Pack ** 69.90
Realms ** 74.90
Riders of Rohan * .. 69.90
Roger Rabbit ** .. 69.90
Romance Of Three
Kingdoms 2 104.90
Shuttle */* 109.90
Snow Brothers */* .. 69.90

Sim Ant **

Amiga 94.90

Space Quest IV

Amiga 96.90

Pinball Dreams

Amiga 64.90

Special Forces

Amiga 84.90

Titus the Fox

Amiga 64.90

Ihre und Preisänderungen vorbehalten.
(*) = Vorankündigung
(**) = deutsche Anleitung
Versandkosten 8.- DM, bei Vorkasse 4.- DM.
Bei Rechnungswert über 80.- DM nur 4.- DM
VK, ab 140.- DM versandkostenfrei. Auslands-
bestellungen immer 25.- DM VK.
Eilpost-Service, UPS-Lieferung und Sicher-
heitsverpackung auf Wunsch.

VERSANDANSCHRIFT
JOYSOFT
DÜRENER STR. 394
5000 KÖLN 41
(02 21)
430 10 47

Ultima 6

Amiga 74.90

APRIL



4/92

JOKER

DAS KAPUTTE MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,-/sfr 7,-/öS 56,-/Lit. 6400,-/hfl 9,50 Nr. 4 April 1992

ENDLICH DA!

**SIM SIM
WINK
COMMANDER**

NOCH NICHT DA !

**MONKEY
ISLAND 12
ELVIRA 18
CERBERUS GOES GASSI**

EXKLUSIV-INTERVIEW!

**MARKUS MARIA MÜLLER
PACKT AUS !**

SENSATIONELL!

**DER
BRAINSTICK**

SCHOCKIEREND!

**WER IST
BRIGITTA
WIRKLICH?**

DM 7,-/sfr 7,-/öS 56,-/Lit. 6400,-/hfl 9,50 Nr. 4 April 1992

**DAS JOKER
MILLIONENSPIEL**

**NULL & NICHTS
ZU GEWINNEN!**





IM APRIL, DA LALL' ICH, WIE ICH WILL!

Funktioniert eigentlich irgendein bescheuertes Game auf dem bescheuerten A500 Plus, hä? Gibbs wirklich weiterhin nur Müll für das CDTV, hä?! Is die ganze Amiga-Family schon tot, oder wie oder was? Hä!!! Mir doch wurscht! Ich hab' gaaanz tief in meine Kristallflasche geblickt und sehe wuuundersame Dinge! Dinge kann ich Euch sagen, Dinge... Die Schoftwähr wird teurer, jawoll. Na, und? Der Doppelliter Fusel kostet bei Aldi immer noch das gleiche, das ist wichtig! Der Rest is mir wurscht, verstanden?! Ob so'n Spiel jetzt

gleich auf Festplatte daherkommt, oder ob Monki Eisland 12 umgesetzt oder abgesetzt wird - mir vollkommen wurscht! Schreib was Lustiges für dieses bescheuerte April-Editorial, ham' se gesagt. Schon wieder, hab ich gesagt. Ja, ham' se gesagt. Was Lustiges, ham' se gesagt, von wegen Aprilscherz und so. Haha, is das jetzt kein Witz oder was? Na, mir doch wurscht!

Auf alle Fälle wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen. Ich wünsche Euch ja immer viel Spaß beim Lesen, könnt Ihr meinewegen auch heute viel Spaß beim Lesen haben. Mir doch wurscht...
Euer Michi



MAILBOX

Leserbriefe

Auch diesen Monat trudelten wieder zwei Leserbriefe bei uns ein, von denen wir Euch die vier interessantesten nicht vorenthalten möchten...

Lob und Tadel

Zuerst der obligatorische Schleim (hähä): Ihr seid wirklich die allerbesten! Ich lese den Joker schon seit 1962 und finde, daß Ihr immer besser werdet. Ihr seid so gut und toll und witzig und aktuell und überhaupt! Und jetzt ein bißchen Kritik, muß ja auch sein (hähä): Doof finde ich nur Euer Cover, das Editorial, das Inhaltsverzeichnis, die Tests, die Mailbox (hähä), die Seitenhiebe, das Know How, die Galerie, den Stromausfall, das Coin Op und die Vorschau. Aber sonst bleibt bitte, wie Ihr seid, weil Ihr so irre toll seid!

rät uns Peter Plapper aus Würzburg

Vielen Dank für das aufmun-

ternde Lob - wir haben Brork bereits zum Joker geschickt, um Brigittas Zahnpasta zu testen! Das war doch in Deinem Sinne, oder?

Nummern

Ich hätte da ein paar Fragen (hähä):

- 1) Wenn Ihr schon einen PC Joker macht, warum stehen dann keine Amiga-Tests drin?
- 2) Könntet Ihr nicht die Werbung weglassen und stattdessen Strickmuster für eine Woll-Abdeckhaube bringen?
- 3) Wann kommt endlich Monkey Island 12 für den A500 Plus?
- 1208) Warum hat das Know How nicht 600 Seiten?
- 1209) Weshalb gibt's den Joker nicht umsonst, wo doch eh keine Diskette dabei ist?
- 17623) Was meinen die anderen Leser?

will Rudi Ratlos aus der Bezirksklinik Großlappen wissen.

Wir bitten um Verständnis, daß wir Deinen Brief leicht kürzen müssen, aber hier kommen die wichtigsten Antworten:

417) Indem Du den Troll erschlägst und dann den Käsekuchen mit Muschelsaft beträufelst - ist doch ganz einfach!

603) Natürlich würde Michael gerne Deinen Goldfisch streicheln!

2222) Nein, Uschi und Brigitta haben kein Verhältnis miteinander!

17623) Tja, was meinen die anderen Leser?

Der Amiga ist tot!

Ich bin die dämliche Diskussion, ob der Amiga tot ist, endgültig leid - weil ich nämlich seine Leiche gesehen habe (hähä). Der Amiga wurde am 17. Februar im Wiener Zentralfriedhof beerdigt (Feuerbestattung), lag aber vorher noch drei Tage in der Aufbahrungshalle. Als meine Mutter und ich dort spazierengingen, habe ich ihn da im Totenhemd liegen sehen, gleich neben einem ST und einem Spectrum! schreibt uns Martin Makaber aus Wien.

Ob Du Dich da mal nicht getäuscht hast: An diesem Tag wurde nämlich (in Wien) unsere Tante Martha bestattet - und die sieht einem Amiga

halt zum Verwechseln ähnlich!

Raubkopierer-Schelte

Weil ich als armer Rentner nur 3 Mark Taschengeld im Jahr bekomme, habe auch ich Raubkopien (hähä). Na, und? Schließlich trifft es keinen Armen, ich habe die Kopien nämlich direkt aus einem Kopierer geraubt, und da waren noch viel mehr davon (hähä). Bitte druckt das ab, weil es bestimmt auch alle anderen Leser interessiert und antwortet bitte, bitte ernsthaft! fleht Robin H. aus Sherwood Forest.

Wir sind das Thema zwar langsam leid, deshalb ganz im Ernst: Für uns bist Du nur ein seniler Sabbelsack, der nicht mehr zwischen gut und böse unterscheiden kann - laß Dich einsargen!

Wir beantworten alles...

...sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden INTERNATIONALE ANTWORTSCHEINE) beiliegt. Wir nehmen aber auch BAR-GELD oder SCHECKS! Ja, wer genügend KOHLE in den Umschlag tut, braucht nicht mal einen Brief beizulegen!



SIM SIM

Was keiner für möglich hielt, hat jetzt ein blinder Nachwuchsprogrammierer wahrgemacht: Das Erstlingswerk des Vorschülers simuliert eine waschechte Simulation!

Der Amiga Joker meint:
Wenn schon Sim, dann Sim Sim – ganz klar das beste Sim bisher!

Sim Sim ist eine prima Mischung aus Rollenspiel, Action-Adventure, Simulation, Heizdecke und Maschinen sprache-Monitor. Zur Wahl stehen verschiedene Spielmodi, die sich auf die Bereiche Technik, Sport und Gartenzwerg-Aufzucht verteilen. So müßt Ihr z.B. in den zahlreichen Technik-Missions Festplatten-Strukturen, einen Dieselmotor oder auch (allerdings erst in höheren Leveln) einen 68000-

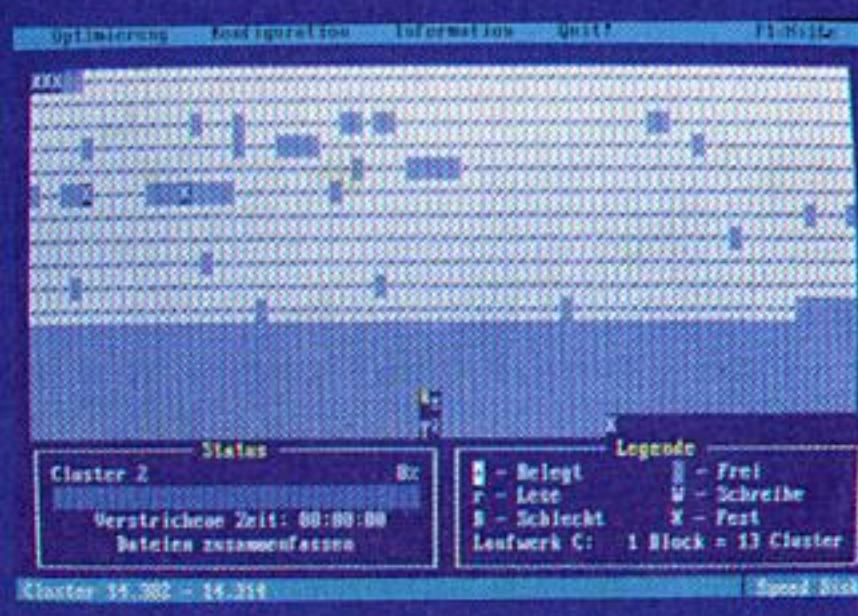
Prozessor simulieren. Insgesamt sind 256 verschiedene Simulationen enthalten, die in allen erdenklichen Parametern (Schwierigkeitsgrad, Detailgrad, Rückgrat) abgeändert werden können, mit dem eingebauten Editor sind auch eigene möglich. Gesteuert wird über die Tastenkombination CTRL, ENTER, F12 und ESC oder mittels Brainstick.

Sicher, die Grafik ist eher bescheiden – wer den Programmierer kennt, wird das verstehen. Aber der Screen

flimmert in vollen 2 1/2 Farben, gelegentlich sind sogar hübsche Wellenmuster zu erkennen. Was soll's, als Fan des Genres ist man nicht verwöhnt, zudem entschädigt der tolle Sound mit einem astrein komponierten 1000 Hz-Rauschen. Noch wichtiger ist aber der Spielablauf, und realistischer wurde eine Simulation nie simuliert!

Freuen wir uns also jetzt schon auf die nächsten Projekte: Mit „Sim Guru“ sollen viele neue Guru-Meditatio-

nen auf uns zukommen (teilweise mit bislang nicht dokumentierten Fehlermeldungen!) und „Sim RAM“ ist ja ebenfalls bereits in Planung...



Sim Sim

Grafik: 42%
Sound: 78%
Handhabung: 89%
Spielidee: 100%
Dauerspaß: 101%
Preis/Leistung: 72%
Red. Urteil: 87%
Für Simulanten
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Blind Date
Genre: Simulation



Spezialität: Mit in der Box: Ein Poster der schönsten Wellenlinien sowie ein Vorgarten mit sieben passenden Zwergen.

sonders bewunderst? Irgendwas, das Du unseren Lesern mit auf den Weg geben möchtest?

MMM: Leser? Welche...
?: Oh, wie schade – der Platz geht zuende. Also lieber Markus, wir danken Dir für dieses aufschlußreiche Gespräch! (od)



MARKUS - Interview mit Markus Maria Müller

Sensationen sind praktisch unser täglich Brot, Geheimnisse lüften wir reihenweise, und die Skandale produzieren wir sowieso gleich selber. Aber mit diesem Gespräch ist der definitive Höhepunkt erreicht: M.M. Müller gibt sein erstes Interview – noch kein anderes Magazin hatte Zeit oder Lust, mit diesem Mann zu reden!

?: Lieber Markus, wir haben schon so viel Mieses von Dir gehört, deshalb die unvermeidliche Frage gleich vorweg – wie bist Du eigentlich zu Deinem schlechten Ruf gekommen?

MMM: Also ich weiß nicht...

?: Schon gut! Wir verstehen, daß Dir das Thema peinlich ist, deshalb gleich zur näch-

sten Frage – was war Dein erstes Spiel?

MMM: Ich weiß überhaupt nicht wie...

?: Okay, okay, ist sicher schon sehr lange her, Du bist ja schon ein uralter Hase in der Branche! Also beschäftigen wir uns lieber mit Deinem letzten Spiel, wie sieht's damit aus?

MMM: Beim besten Willen, ich weiß gar ni...

?: Aaah! Das ist wohl noch streng geheim, hätte man sich eigentlich denken können! Nimm's uns nicht krumm, wir wechseln ganz schnell das Thema, bist Du vielleicht verheiratet?

MMM: Nein, ich...

?: Wie schade! Sind auch schon Kinder da?

MMM: Was? Also...

?: War nur ein Scherz! Aber

irgendwelche anderen Hobbies hast Du doch bestimmt?

MMM: Bitte, ich weiß immer noch nich...

?: Völlig klar! Wer so viel arbeitet, hat einfach keine Zeit, daneben noch Briefmarken zu sammeln. Aber Zukunftspläne, verpaßte Chancen, ein Lieblingsspiel, einen Programmierer, den Du be-



PD-BOX



Was Ohr-Ritschin bisher nicht auf die Reihe gekriegt hat, ist dem Tiefenbacher PD-Programmierer Max Hauindensack scheinbar mit links gelungen: die Amiga-Version von „Wink Commander“! Klar, daß wir dieser kleinen Sensation heute ein PD-Box-Special widmen...

Extra für dieses Game hat der rührige Programmierer eine eigene PD-Serie namens **Orbital-Soft** ins Leben gerufen. Die Reihe umfaßt bisher nur dieses eine Spiel, zu finden ist es auf der **Orbital Nr. 2379054785** D. Na-

türlich ist die Scheibe auto-bootend, wobei es egal ist, in welchem Auto man sie boottet – daß mit einem Trabbi die Ladezeiten besonders lang sind, wird den Kenner nicht wundern. Was aber doch verwundert, ist die popelige SW-Grafik! Wer jedoch die Entstehungsgeschichte kennt, wundert sich über gar nichts mehr. Aber lassen wir Max Hauindensack selbst erzählen:

„Ich kenne Wink Commander von meinem XT-Laptop, daher weiß ich auch, daß das Game tierisch langsam ist und nur in Schwarz/Weiß. Keine Ahnung, warum Ohr-

Ritschin trotzdem so lange mit der Umsetzung braucht, ich habe sie mal eben in der Straßenbahn programmiert – in Game Boy Basic! Die Amiga-Konvertierung war dann ein Kinderspiel...“

Und so sieht das Ergebnis auch aus: Winzige und pottähnlich gezeichnete Gegner kriechen lärmend langsam über den Screen, von 3D kann eigentlich keine Rede sein, und wer schießen will, sollte sich ein Gewehr besorgen. Die Soundeffekte wurden 1:1 vom XT-Laptop rübergezogen, piepsen also sehr originalgetreu. Wirklich gelungen dagegen das

Mega-Intro: In feinster Blockgrafik sieht man den Wink Commander winken! Fazit: So realitätsnah diese Umsetzung auch sein mag – wir verstehen eigentlich nicht ganz, warum derart viele Leser dieses Game herbeigesehnt haben. Egal, nun ist es endlich da, läuft aber leider nicht auf einem A500 Plus.

Zu haben ist das Programm auf einer 5.25"-Disk für 17 Pfennige, die stabile 3.5"-Scheibe kostet jedoch 12.000 Mark, und die Portogebühren sind ohnehin unerschwinglich.

DAS JOKER-MILLIONENSPIEL

Lange haben wir diskutiert, ob sich bei derart tollen Preisen nicht vielleicht doch ausnahmsweise mal Joker-Mitarbeiter beteiligen dürfen! Die Entscheidung fiel uns wirklich nicht leicht...

Und weil sie so schwer war, fiel sie auf den Boden, wo sie liegenblieb. Mittlerweile machte ein anderes gewichtiges Argument die Runde: „Dann müßten wir fairerweise ja auch mal den Rechtsweg mit ranlassen!“ Dagegen ließ sich nichts einwenden, das wäre einfach bloß gerecht gewesen.

Bloß wußten wir nicht, wie wir das machen sollen, den Rechtsweg zulassen. Muß man den vielleicht extra anschreiben und ihm das sagen, daß er diesmal mitspielen darf? Normalerweise ist er schließlich immer ausgeschlossen, also wird er sich

wahrscheinlich denken, er darf nie, nie mitmachen! Ir-gendwie war das alles schon arg kompliziert, also haben wir uns schweren Herzens entschlossen, es einfach so wie immer zu machen.

Komischerweise tauchte aber gleich ein neues Problem auf: der Einsendeschluß! Zuerst hatten wir uns auf den 14.3.92 um viertel vor Fünf geeinigt, aber dann meinte plötzlich einer, daß dieses Datum ja längst vorbei sei, wenn das Heft raus-

kommt. Den meisten wäre das ziemlich egal gewesen (besonders dem besoffenen Boß, der immer „mir doch wurscht!“ vor sich hinwuschelte), aber dann sagte wieder jemand anders, daß wir uns so bestimmt eine Menge Ärger einhandeln würden. Weil keiner nachgeben wollte, haben wir schließlich überhaupt keinen Einsendeschluß festgelegt, was ja sicher auch in Eurem Sinne ist!

Dann kippte jedoch plötzlich die Stimmung und fiel blöderweise genau auf die Entscheidung, die da noch von vorhin rumlag. Damit war die Sache natürlich endgültig gelaufen, an eine Preisfrage war nicht mehr zu denken – daher sollt Ihr nur noch kurz erfahren, was es diesmal alles nicht zu gewinnen gibt:

1.001-10.000 Preis
Je eine Truhe voll Gold (und ein heißes Amiga-Game!)

1-1000 Preis
Je ein Amiga 500 Plus

10.001-100.000 Preis
Je ein Ferrari F 40 (und ein heißes Amiga-Game!)

100.001-1.000.000 Preis
Je ein Zweifamilienhaus auf Sylt (und ein heißes Amiga-Game!)

SEITENHIEBE

Traurig aber wahr: dies sind die letzten Seitenhiebe. Warum? Nun, unsere sogenannte Brigitta hat uns jahrelang an der Nase herumgeführt! Jetzt erst konnte sie enttarnt werden, die Seitenhiebe verabschieden sich daher sozusagen mit einem Knall...

...denn Brigitta ist in Wirklichkeit niemand anders als - Günther Raffwall. Ha, schön wär's ja, aber die Wahrheit ist viel, viel grausamer! Was sich da in unsere Redaktion und unser Vertrauen eingeschlichen hat, ist kein Enthüllungsjournalist, das wäre ja fast noch eine Ehre. Nein, es ist eine Feministin der beinharten Sorte, ein Bollwerk der Frauenbewegung. Mit einem Wort, es ist... Schwallice Knauser!

Warum ist uns das erst jetzt aufgefallen? Warum mußte

erst Richy mit einem Erpressungsversuch (von ihm stammt nämlich der Schnapschuß) scheitern? Wie konnten wir nur so blind sein, und die Zeichen übersehen? Haben uns nicht unzählige Leser auf Brigittas verdächtig weiße Zähne aufmerksam gemacht? Jetzt wissen wir natürlich, daß sie

von oben bis unten falsch waren! Hat sie sich nicht oft genug, und teilweise sogar öffentlich (!), geweigert Kaffee zu machen? Zierte ihre angebliche „Girl-Seite“ nicht lange Zeit das gleiche verdammungswürdige Symbol wie die feministische Postille „Schlemme“? Wie konnten wir nur zulassen,

daß harmlose und überwiegend männliche Leser mit diesem abscheulichen Gedankengut infiziert werden? Mein Gott, wir schämen uns so...

Besonders hart trifft die Enthüllung natürlich Michael, der ja nun von einem Tag auf den anderen mit einer etwa 25 Jahre älteren Frau verheiratet ist! Und wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen - was muß sich der arme Kerl jetzt wohl alles von seinen Club-Freunden des „Macho & Pasccha E.V.“ an den Kopf werfen lassen? Deshalb verzichten wir diesmal auch auf die übliche Verlosung von heißen Amiga-Games und bitten Euch stattdessen, dem Ärmsten ein Beileidsschreiben zu schicken - unter allen Einsendungen verlosen wir 3 x den goldenen Männlichkeitswahn am Hosenband!



DER BRAINSTICK

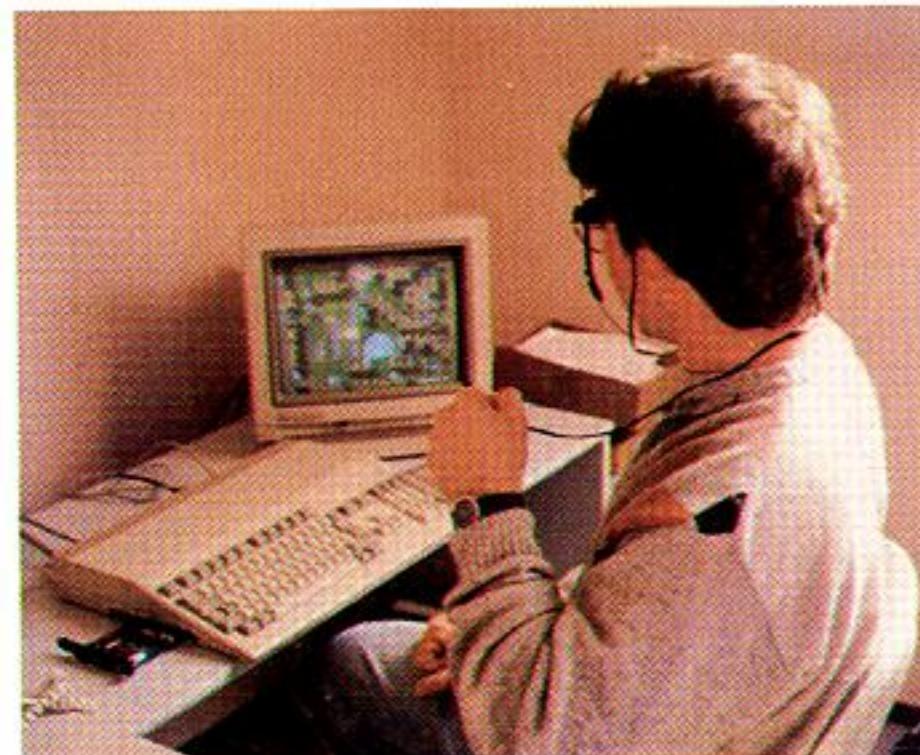
Der entscheidende Durchbruch in Richtung Cyberspace ist gelungen: Was die Jungs von ABER (Amiga Brain Entertainment Research) da in monatelanger Heimarbeit zusammengestrickt haben, ist immerhin das erste gedankengesteuerte Eingabemedium der Welt!

Kabelsalat und ätzende Microschalter sind nun endgültig Schnee von gestern, die Zukunft gehört dem Brainstick: Das kleine Technowunder besteht aus zwei unscheinbaren Kabeln, einem Sender und einem infrarotgesteuerten Empfänger. Dieser wird nun in den Expansionport des Amigas gesteckt, wobei darauf zu achten ist, daß sämtliche Peripheriegeräte (Festplatte, Zweitlaufwerk, Fernseher, Stereoanlage und Wollmütze) außer Sichtweite sind, denn nichts darf die spirituelle Verbindung zwischen

Mensch und Prozessor stören. So, jetzt noch schnell mit einem kleinen Handbohrer etwa 5mm große Löcher in die Schläfen des Users bohren und die beiden stecknadelkopfgroßen Elektroden an den Kabelenden (die Sender) fest im Hirn verankern - fertig!

So kindisch einfach das Ge-

rät zu installieren ist, so simpel ist es zu bedienen. Wir haben den Brainstick an „R-Type“ ausprobiert, und tatsächlich: Einfach bloß an „Unten“ denken, schon bewegt sich der Raumer wie von Geisterhand runter! Freilich, will man mehrere Bewegungen gleichzeitig ausführen und dabei noch



LOOSER CLUB

feuern, so erfordert das schon ein bißchen Konzentration. Beispielsweise links mit Dauerfeuer: „Lin-Dauer-ks-feuer“. Wird zu mißverständlich gedacht, also etwa „Un-Dau-en-Re-feuchs“ für unten rechts mit Dauerfeuer, darf man sich natürlich nicht wundern, wenn der Brainstick nicht gehorcht. Aber bereits nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man den Bogen raus, laut Hersteller sollen auch die Kopfschmerzen irgendwann nachlassen.

Kurz und gut, der Brainstick darf in keinem Haushalt fehlen, 9.999,99 DM sind für diese Innovation sicher nicht zuviel verlangt. Schade nur, daß das Teil nicht am A500 Plus funktioniert!

KLEINSCHWANZZEIGEN

KOSTENLOS

ist das **private** Kleinschwanzzeigen im April Joker. Einfach Dein Foto mit Text an folgende Adresse ein-senden:

Poker Verlag

Kleinschwanzzeigen

Unteres Parkhaus

Zwinger 67

8013 Fell bei Dacklingen

Aber Achtung: Anzeigen, die auf Raubtiere schließen lassen oder **uncoupierte Hundeschwänze** bzw. **Köter ohne Steuermarke** zeigen, können leider nicht gedruckt werden!

Verkaufe schnelles Modem! Mein Windhund „Modem“ ist schnell wie der Blitz, hat einen sehr kleinen Schwanz und ist gaaaanz putzig (Achtung: Verträgt sich nicht mit A500 Plus!). Meldet Euch bei: Beate Baud, Übertragungsrate 2400, US Robotics

SUCHE DOGWARE

Suche Speichererweiterung für meinen geliebten Mopsi, das Vieh wird immer dicker und paßt bald nicht mehr in meinen Speicher! 1MB wäre gut, zwei wären besser. Es wartet: Franz Feist, Chappi-Allee 12, Speckburg

Suche verzweifelt Demos! Wer demonstriert armem Ossi kostenlos, wie sich sein Hund in den kurzen

Schwanz heißt? Bitte schreibt bald: Helmut Hager, Unter der Brücke, Leipzig 2

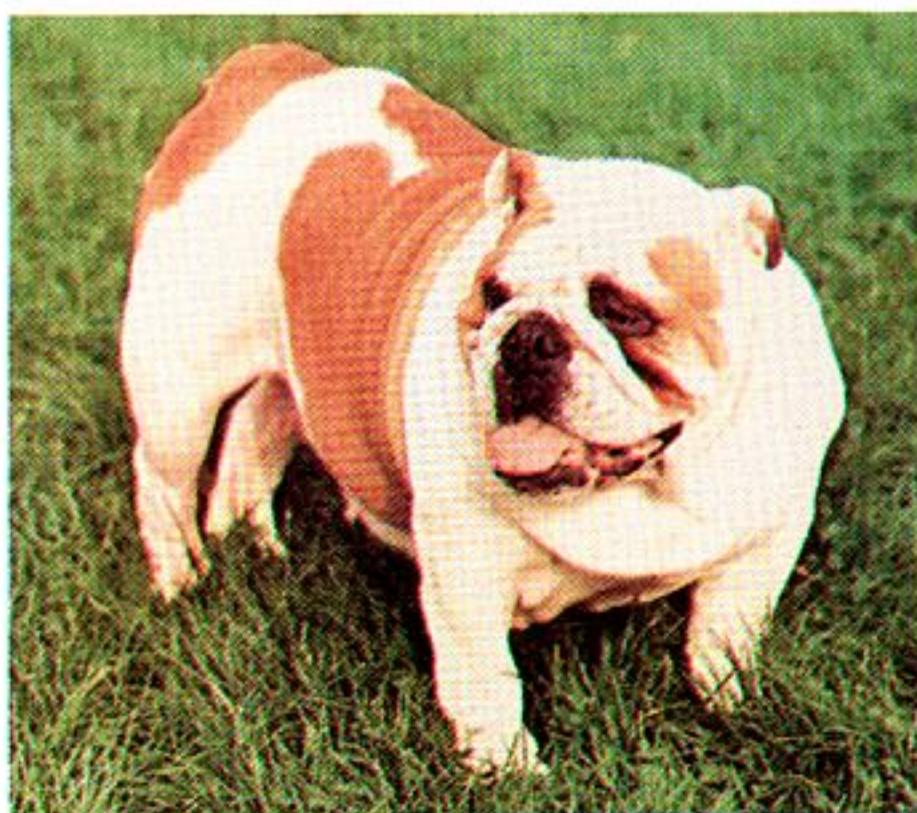
BIETE DOGWARE

Deine Freundin braucht Futter? Habe immer den neuesten Stuff: Schnappi, PAL (auch Pedigree!) und Cäsar - nur Originale!!! Contact me: Walter Wuff, Metzgereistr. 1, Wurstdorf

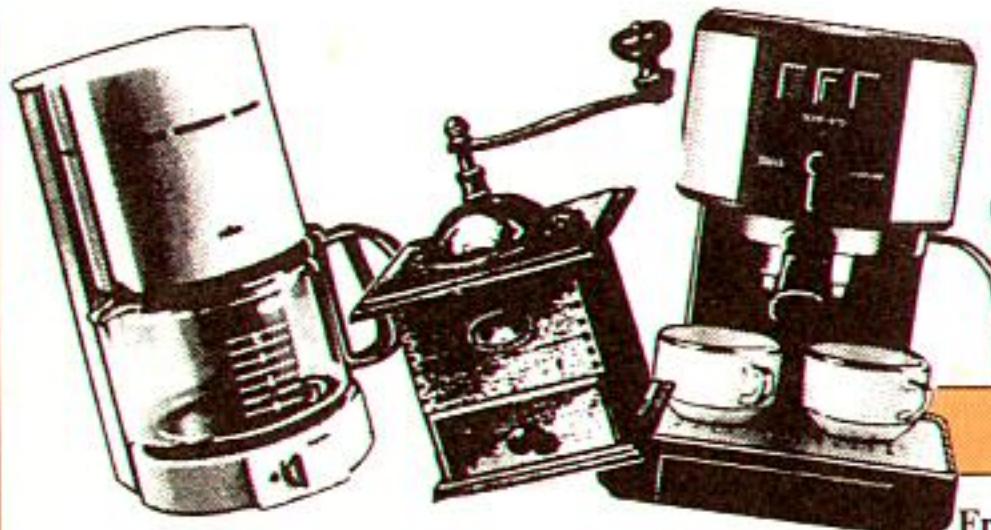
Anleitungen und PD könnt Ihr bei mir kaufen! Die PDs (Planier-Doggen) züchte ich selbst, zu jedem Hund gibt's eine Gebrauchsanleitung! Alle mit Stammbaum (in meiner Straße), besonders kleinem Schwanz, jedoch nicht A500 Plus-tauglich. Call: 04723/8889992345975 (nur Freitags um viertel nach vier).

BIETE HARDWARE

Verkaufe fast **neues Halsband** mit 2MB und Goldrand, geeignet für jeden Köter mit Stummelschwanz (jedoch nicht A500 Plus!). Eventuell auch Tausch gegen eine Action Replay Trillerpfeife möglich. Schreibt an: Kater Karlo, Duckweg 8, Entenhausen 1



KEINE SORGE:
Der neue April Joker erscheint
erst am 32. Mai 2012!



Jetzt schon zu abonnieren wäre also verfrüht, und wer weiß, ob Euer Stammkiosk zur nächsten Ausgabe überhaupt noch steht? Aber Ihr könntet Eure ungeborenen Kinder schon mal seelisch darauf vorbereiten: Für das kommende Heft planen wir ein großes Special über Kaffeemaschinen, Dr. Freak berichtet von seinem Hafturlaub, dann gibt's noch ein megagroßes Special über computerisierte Pediküre, Dr. Freak berichtet von sei-

Bezugsquellen

Franky Leihsack
Rodeo Drive 1

Hollywood

Freusoft
Spaßweg 6
Lachdorf

Leihmichoft
Kreditstr. 14
Konkurshausen

World of Hondas
Motorenallee 7
Brummtal

ner Flucht, es wartet ein gigagroßes Special über Tierversuche an wehrlosen STs, und Dr. Freak berichtet über seine erneute Verhaftung!

Wem das immer noch nicht reicht, dem garantieren wir die Antworten auf folgende Fragen: Wird Guybrush in „Monkey Island 12“ das Rollstuhlrennen gegen LeChuck gewinnen? Schafft Origin rechtzeitig die Original-Umsetzung von „Wing Commander“? Kann die Mitternachtsomi in „Elvira 18 - Cerberus goes Gassi“ ihre Kollegen aus dem verwunschenen Altersheim retten? Und natürlich: Ist der Amiga jetzt endlich wirklich tot? Das und noch viel mehr ab 32. Mai 2012 an jeder gutsortierten Altpapiersammlstelle!

Inserentenverzeichnis

Binifroh 99
Chocolade 812
Killer Games 1736
Poker Verlag 1,2,3,4,5,6,7...

Ork Soft 22819
Rauschware 444444
Unverbleitet Software 1670432

Ein paar hätten wir noch...



Amiga Joker 4/90
Sport vom Feinsten: „TV Sports Basketball“, „Tie Break“ und „Manchester United“. Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!



Amiga Joker 7/90
Abenteuerlich: „Antheads“, „Chrono Quest II“ und „Pirates!“. Außerdem ein satirischer Blick auf das TV-Programm des Jahres 2000!



Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal“, „Wongs“ und „Hero's Quest“. Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



Amiga Joker 1/91
Lang erwartet: „Elvira“, „Monkey Island“ und „Ultima V“. Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!



Amiga Joker 4/91
Große Namen: „Railroad Tycoon“, „Back to the Future III“ und „Jonathan“. Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!



Amiga Joker 7/91
Alle Sommer-Hits: „Spirit of Adventure“, „Flight of the Intruder“, „Wonderland“, „Prehistorik“ plus „10 neue Compilations“ und sämtliche Renner von der Londoner Trade Show!



Amiga Joker 9/91
Unser zweiter Sommer-Hammer: „R-Type II“, „Return of Medusa“, „Eye of the Beholder“, allerster Bilder der neuen Lucasfilm-Games und ein großer Vergleichstest „Amiga vs. Super Famicom“!



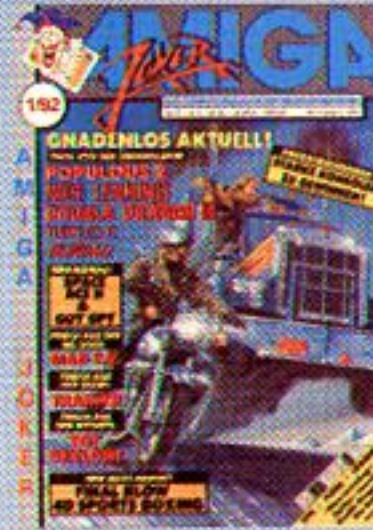
Amiga Joker 10/91
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV“ und „Diskettenmagazine“, sowie Spieldaten von „Cruise for a Corpse“ bis zum „Bundesliga Manager Prof.“!



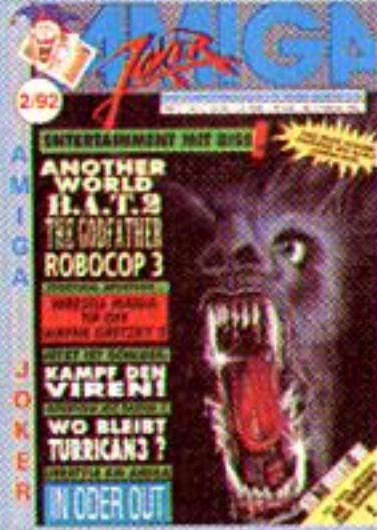
Amiga Joker 11/91
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieldaten, Tests von CDTV-Hard und -Soft, „DeluxePaint IV“, jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!



Amiga Joker 12/91
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu „Lotus II“ und „Apida“, ein Preview von „Das Schwarze Auge“, der Messebericht „Amiga 91 Köln“ und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten“!



Amiga Joker 1/92
Ein Heft wie eine Silvesterrakete: Tests zu „Populous II“, „Double Dragon III“ und „First Samurai“, erste Bilder der Grafik-Wunder „Space Ace II“ und „Guy Spy“, sowie alles über den Szene-Sport „Trainer“!



Amiga Joker 2/92
Ganz schön bissig: Knackige Tests zu „Another World“, „Robocop 3“ und „Wrestle Mania“, ein zähneknirschendes Interview mit Factor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!



Amiga Joker 3/92
Mächtig prächtig: „Epic“, „Elvira II“, „Might & Magic III“ und „Larry V“ im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!



3. Sonderheft: Rollenspiele
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter gaaaanz tolle Geheimtipps), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei) möglich. Der Amiga Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM. Das Sonderheft „Poster & Lösungen“ gibt's

schon für 6,- DM, für das Sonderheft „Rollenspiele“ müsst Ihr 8,50 DM anlegen. Bei Vorkasse bitte 4,- DM (auf die Gesamtbestellung) für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

SON SHU SI



Wie bitte, Son of Sushi?
Nein, mit den Nachkommen
roher Fischgerichte hat
dieses Plattformgame nichts
am Teller - mit anderen
japanischen Köstlichkeiten
hingegen schon:
Die Newcomer von Expose
haben sich hier
unübersehbar an
Konsolenknallern wie
„Mario“ und „Sonic“
orientiert.

Der Amiga Joker meint:
Son Shu Si ist prima Plattform-Action für Konsolen-Fans!

Die Vorgeschichte könnte dann ebenso gut in japanisch sein, so unwichtig ist sie: Der üble Dämon Taar-Ka hat das liebliche Königreich Tan Tao besetzt, weshalb Son Shu Si sich jetzt als Retter in der Not betätigen darf (na, wenigstens bleibt uns so die entführte Prin-

zessin erspart...). Also packt der putzige Rotschopf seine Wumme ein, und los geht die Reise!

Hüpftenderweis durchqueren wir den ersten von sechs Leveln, einen idyllischen Waldabschnitt. Naja, was man halt so unter idyllisch versteht - ständig schwirren Giftpilze, fleischfressende Pflanzen oder todbringende Schmusehündchen durch die Gegend, riesige Statuen erwachen zum Leben, und robuste Zwischengegner machen das Überleben schwer. Wohlgerukt schwer, aber keineswegs unmöglich: Es bleibt stets eine faire Chance zum Ausweichen oder Abballern, sodaß die anfänglichen vier Leben (bzw. die vier Continues) eine Weile reichen sollten. Gegen Ende des Levels klettert Son Shu Si in ein Wolkentaxi und darf sozusagen im Flug einen bildschirmfüllenden Obermotz besiegen; danach geht's in einen finsternen Höhleabschnitt und immer so weiter.

Tja, wie sagte immer schon Turricans Opa: Wo Gegner sich zahlreich tummeln, da sind auch Extrawaffen nicht weit. Recht hat er, bereits der Standard-



Flammenwerfer unseres Helden röstet die Gegnerschar im Nu, einen durchschlagenden Erfolg garantieren allerdings erst die Shurikens und Bomben, die man nach Abschuß einer kompletten Feindformation erhält - allerdings nur für begrenzte Zeit, im Unterschied zur käuflich erworbenen Feuerkraft aus dem Extrawaffenladen. Hier gibt's gegen bare Münze auch guten Rat („Wie



sprenge ich den Endgegner?“), doch leider sind die nützlichen Shops meist ebenso gut versteckt wie die Geheimräume, Bonusfrüchte oder das Spiel-im-Spiel, ein (hervorragender) Arkanoid-Clone.

Für Abwechslung wäre somit gesorgt, die Steuerung des Helden klappt auch tadellos. Na, dann ruckelt vielleicht das horizontale Scrolling? Oder flackern etwa die Sprites? Kriechen sie am Ende gar nur träge über den Screen? Nein, nichts von alledem: In Zusammenarbeit mit den französischen Vollprofis von Loriciel entstand ein technisch sehr ausgewogenes Spiel. So zischen die farbenprächtigen Sprites wie von der Tarantel gestochen durch die gelungenen Hintergründe, die Soundeffekte kommen klar und knackig aus den Speakern. Musik gibt es überall, nur leider nicht während des Spiels. Aber damit kann man leben, genau wie mit dem Manko, daß nach jedem Game Over ein Diskettenwechsel angesagt ist. Denn insgesamt bringt Son Shu Si doch eine gehörige Portion fernöstliches Konsolen-Flair auf unsre treudeutsche „Freundin“. (rl)



Son Shu Si

Grafik:	76%
Sound:	70%
Handhabung:	64%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Expose/Loriciel
Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, Zusatzfloppy wird nicht unterstützt, Highscores werden nicht gesaved. Aber: Volle PAL-Auflösung in 32 Farben!





AMIGA Programme

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT.	129,90	LORDS OF THE RINGS DT. * 1 MB	89,90	1000 CC TURBO	29,90
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	59,90	LOTUS TURBO 2 DT. ANL.	59,90	3D POOL BILLARD	24,90
4D SPORTS DRIVIN. 1 MB	69,90	M1 TANK PLATOON DT.	72,90	ADV. TACTICAL FIGHTER 2	24,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.	72,90	MAD TV DT. 1 MB *	75,90	ALL TIME FAVORITES COMPILATION	24,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.	54,90	MAGIC GARDEN DT. ANL.	59,90	ANCIENT GAMES	24,90
AH 37 H THUNDERHAWK DT.	69,90	MAGIC POCKETS DT.	59,90	ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AIRBUS 320 DT. 1 MB	95,90	MACH. UNITED EUROPE DT.	59,90	AUSTERLITZ	24,90
AIR LAND SEA COMPIL. DT. ANL.	79,90	MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	BATMAN THE MOVIE	24,90
INCL. 688 ATT. SUB / INDY 500 / F-18 INT.	79,90	MEGA TWINS DT. ANL.	69,90	BATTLECOMMAND	24,90
AIR SUPPORT DT. ANL. *	59,90	MEGALOMANIA DT.	69,90	BEACH VOLLEY	24,90
AGONY DT. *	59,90	MIGHT & MAGIC 3 1 MB *	79,90	BLACK HORNET	24,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	MONKEY ISLAND KOMPL. DT. 1 MB	78,90	BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34,90
AMOS 3D	74,90	MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB *	79,90	BLOOD MONEY	24,90
AMOS COMPILER	69,90	MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2	65,90	BLOODWYCH	24,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	59,90	NEBULUS 2 DT.	59,90	BRAT	24,90
APIODY DT. ANL.	65,90	NIGHTMARE DT. ANL.	69,90	BUBBLE BOBBLE	24,90
AWARD WINNERS COMPILATION *	69,90	ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	BUDOKHAN	24,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *	79,90	ORK DT. ANL.	59,90	CADAVER KOMPL. DT.	49,90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS - DT.	59,90	OUTRUN EUROPE DT.	59,90	CALIFORNIA GAMES	24,90
BATTLECHESS 2 DT.	59,90	PANZER BATTLES 1 MB	59,90	CARRIER COMMAND	24,90
BATTLEISLE DT. ANL.	65,90	PAPERBOY 2 *	59,90	CASTLE MASTER	24,90
BIG BUSINESS DT.	54,90	PEGASUS DT.	59,90	CELICA GT 4 PALLEY	24,90
BIG RUN	59,90	PGA GOLF COURSE DISK DT. ANL.	39,90	CHESSPLAYER 2150	24,90
BIRDS OF PREY DT. 1 MB	75,90	PGA TOUR GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90	CHUCK YEAGERS 2.0	24,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	PINBALL DREAMS *	59,90	COMBORACER	24,90
BLUES BROTHERS DT.	59,90	PINBALL MAGIC DT.	49,90	CONFLICT EUROPE	24,90
BUG BOMBER DT. ANL.	69,90	PIRATES DT.	65,90	CONQUEROR	24,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO. KOMPL. DT.	69,90	POLICE QUEST 2 1 MB	89,90	DEADLINE INFOCOM	24,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39,90	POOL OF DARKNESS 1 MB *	69,90	DEFENDER OF THE CROWN	24,90
CASH - WIRTSCHAFTSIMULATION	59,90	POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59,90	DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION	24,90
CASTLES DT. ANL.	65,90	POPULOUS 1 WORLD EDITOR DT. ANL.	39,90	DOUBLE DRAGON	24,90
CELTIC LEGENDS DT.	72,90	POPULOUS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90	DOUBLE DRAGON 2	24,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT.	59,90	POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90	DRAGON NINJA	24,90
CHAMPIONS COMPILATION	54,90	RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	DYNASTY WARS	24,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90	RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	E-MOTION	24,90
CHAOS ENGINE DT. *	65,90	RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	74,90	ENCHANTER - INFOCOM -	24,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB DT.	59,90	REALMS DT. ANL.	69,90	EXTERMINATOR	24,90
CICISO HEAT	59,90	RED BARON DT. ANL. 1 MB	79,90	F-16 COMBAT PILOT	34,90
CONQUESTATOR KOMPL. DT.	65,90	RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT.	69,90	F-16 FALCON COLLECTION DT. HANDS.	49,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB *	85,90	RISE OF THE DRAGON 1 MB	85,90	FERRARI FORMULA 1	24,90
COVERT ACTION 1 MB DT. ANL. *	72,90	RISKANT DT.	47,90	FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. HANDS.	49,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	ROBOCOP - JAMES POND 2	69,90	F.O.T.T.	24,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	65,90	ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	FORGOTTEN WORLDS	24,90
DAS BOOT DT.	89,90	ROBOZONE DT. ANL.	65,90	FULL CONTACT	24,90
DEATHBRINGER DT. ANL.	59,90	RODLAND DT.	59,90	GAUNTLET 2	24,90
DEATHKNIGHTS OF KRYNN KOMP. DT. 1 MB	69,90	ROGER RABBIT DT. ANL.	65,90	GHOSTBUSTERS 2	24,90
DINGSDA KOMPL. DT. *	47,90	ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB	85,90	GRAND MONSTER SLAM	24,90
DOUBLE DRAGON 3	59,90	R-TYPE 2 DT.	65,90	GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	24,90
ELITE DT.	65,00	SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	69,90	HARD DRIVIN 2	24,90
ELF	59,90	SHADOW DANCER	59,90	HEAD OVER HEELS	24,90
ELVIRA KOMPL. DT. 1 MB	65,90	SHADOW LANDS DT. ANL.	75,90	HEROES OF THE LANCE	24,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB *	75,90	SHADOW SORCERER	69,90	HITCHIKERS GUIDE INFOCOM	24,90
EPIC *	65,90	SHANGHAI 2 1 MB *	75,90	IMMORTAL DT. 1 MB	24,90
EXODUS 3010 DT. ANL. *	65,90	SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	INDIANA JONES ACTION	24,90
EXILE	59,90	SIM ANT 1 MB DT. ANL. *	85,90	INTERCEPTOR	24,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. 1 MB	69,90	SIM CITY / POPULOUS PACK	74,90	INTERN. KARATE PLUS	24,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT.	75,90	SIM EARTH DT. * 1 MB	75,90	IRON LORD	24,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	SIMPSONS	59,90	ISHIDO - WAY OF STONES	24,90
FACE OFF ICEHOCKEY ENGLISCH	49,90	SOCCER STAR COMPILATION	65,90	ITALIA 90 SOCCER	24,90
FACE OF ICEHOCKEY DT.	65,90	SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	69,90	JAMES POND UNDERWATERAGENT	24,90
FANTASTIC VOYAGE	75,90	SPACE 1889	69,90	JET - SUBLOGIC	24,90
FAR WEST DT. ANL.	54,90	SPACE ACE 2 1 MB	79,90	KING OF CHICAGO	24,90
FATE - GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90	SPACE QUEST 4 1 MB	85,90	KLAX	24,90
FIGHTER COMMAND	65,90	SPACE WRECKED	75,90	KULT	24,90
FINAL FIGHT	59,90	SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. *	75,90	LAST NINJA 2	24,90
FIRST SAMURAI DT.	69,90	SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	69,90	LEATHER GODDES OF PHOBOS INFOCOM	24,90
FLAMES OF FREEDOM KOMPL. DT. 1 MB	59,90	STARBYTE NO. 1 COLLEC. KOMPL. DT.	69,90	LEISURE SUIT LARRY 3	44,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90	STARBYTE SUPER SOCCER KOMPL. DT.	69,90	LOMBARD RAC RALLEY	24,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72,90	STARFLIGHT 2 DT.	65,90	LOOPZ	24,90
GAUNTLET 3 DT. ANL.	59,90	STEIGENBERGER HOTELM. KOMPL. DT.	54,90	MAGIC FLY	24,90
GODFATHER	69,90	STRATEGO	59,90	MICROPROSE SOCCER	24,90
GODS DT.	65,90	STRIKE FLEET DT.	59,90	MIDNIGHT RESISTANCE	24,90
GOLDEN EAGLE	59,90	SUPAPEX DT. ANL.	59,90	MIG 29 CODEMASTERS	24,90
GOLF MICROPROSE DT. 1 MB	75,90	SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	59,90	MIGHTY BOMBJACK	24,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	SUPER SPACE INVADERS DT. ANL.	59,90	MOONWALKER	24,90
HARD NOVA DT.	59,90	SUSPICIOUS CARGO	59,90	MYSTICAL	24,90
HARLEQUIN *	59,90	TERMINATOR 2	59,90	NEW YORK WARRIORS	24,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	79,90	THE OATH DT.	59,90	NEW ZEALAND STORY	24,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL.	45,90	THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	NORTH & SOUTH	24,90
HAGAR DER SCHRECKLICHE DT.	65,90	THEIR FINEST HOUR MISSION 1	39,90	OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.	79,90	THE QUEST FOR ADVENTURE *	79,90	ONSLAUGHT	24,90
HEIMDALL DT. VERSION 1 MB	75,90	TIP OFF DT.	59,90	OPERATION HARRIER	24,90
HOME ALONE *	59,90	TOP BANANA DT. ANL.	59,90	OUTRUN	24,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	65,90	TRADERS DT.	65,90	PANG	24,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	TURRICANE 2 DT.	54,90	PAPERBOY	24,90
INTELLIGENT GAMES DT. ANL.	65,90	TURTLES 2	65,90	PLANETFALL	24,90
JAMES BOND COLLECTION DT. ANL.	65,90	ULTIMA 6 1 MB	75,90	PLOTTING	24,90
JIMMI WHITE SNOOKER DT. ANL.	69,90	USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.	59,90	POPOLUS DT.	24,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90	UTOPIA DT. 1 MB	69,90	POPOLUS DATA DISK DT.	16,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90	VENGEANCE OF EXCALIBUR	75,90	POWERDRIFT	24,90
KICK OFF GIANTS OF EUROPE	24,90	VIKING FIELDS OF CONQUEST *	65,90	POWERDROME	19,90
KICK OFF RETURN TO EUROPE	24,90	VOLFIELD	59,90	POWERMONGER DT. ANL.	24,90
KID GLOVES 2 DT. ANL.	59,90	VROOM DT. ANL.	65,90	PROJECTILE	24,90
KINGS QUEST 5 1 MB	85,90	WARLORDS	65,90	PRO BOXING	24,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. ANL. 1 MB	75,90	WOLFCHILD	69,90	RAMBO II	24,90
LAST NINJA 3 DT.	65,90	WOLFPACK DT. 1 MB	47,90	RESOLUTION 101	24,90
LARRY 5 1 MB	85,90	WETTEN DAS...?	59,90	RICK DANGEROUS 1	24,90
LEANDER DT.	69,90	WILD WHEELS	79,90	ROCKET RANGER DT. VERSION	24,90
LEGEND OF FAIRGAIL KOMPL. DT.	65,90	WILLY BEAMISH 1 MB	69,90	ROCK N ROLL	24,90
LEMMINGS DT.	59,90	WINZER KOMPL. DT.	69,90	ROCK STAR	17,90
LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM	59,90	WOLFCHILD	74,90	RODEO GAMES	24,90
LETHAL XCESS DT. ANL.	59,90	WONDERLAND 1 MB	74,90	RVF HONDA	24,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	W.W.F. WRESTLING	65,90	SHADOW OF THE BEAST 1	24,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	SHINobi	24,90

Der Amiga Joker meint:
Space Quest IV ist der Clown unter den Adventures – zum Brüllen komisch!

Aber was bedeuten schon Raum und Zeit, wenn man nur seinen Lieblings-Sauberemann wieder zwischen die Maustasten nehmen kann! Und das geht hier eleganter denn je, da die bereits von anderen Sierra-Games her bekannte Steuerungs-Revolution nun auch auf die beliebte Raumreiniger-Reihe übergeschwappt ist. Ihr Markenzeichen ist diese praktische Icon-Leiste am oberen Bildschirmrand, die neben den obligaten Langweiler-Kommandos (Gehen, Sehen, Nehmen...) auch jeweils von Spiel zu Spiel unterschiedliche Spezialbefehle enthält. Bei Larry war das standesgemäß ein Reißverschluß-Icon, bei Roger findet man überraschenderweise ein Nasen-(Schnüffeln) und ein Zungen-Icon (Schmecken) vor. Nach dem tieferen Sinn fragt man besser nicht, dieses Feature gehört eher in die Rubrik „Humor ist, wenn man Space Quest ernstnimmt“. Das haben wir hiermit getan, dafür dürfen wir uns jetzt auch hemmungslos auf die Story stürzen: Endlich zuhause – Roger ist im Zeitrafferbetrieb wieder auf seinem geliebten Xenon gelandet. Und hier sollte wirklich mal ein Hausmeister nach dem Rechten sehen, besser noch eine ganze Putzkolonne: Überall liegt Unrat herum, offen gesagt ist die ganze Gegend ein einziger Schutthaufen. Verständlicherweise haben sich die normalen Bewohner von dieser Stätte des Verfalls zurückgezogen, stattdessen hoppeln nun z.B. mechanische Hasen in den Ruinen herum. Doch bald schon trübt das Auftauchen längst besiegt geglaubter Gegner aus früheren Teilen der Serie die heruntergekommene Idylle. Der Cyborg aus „Space Quest



III“ macht plötzlich wieder Jagd auf Roger, und sogar der Erzscherke Vohaul ist erneut auf Helden-Pirsch! Aber es kommt noch schlimmer – allem Anschein nach befinden wir uns hier gar nicht in der vierten, sondern bereits in der zwölften Folge dieser unendlichen Space Opera! Und das ist erst der Anfang, die Raum- und Zeitverschiebungen werden ständig mysteriöser: Kurz darauf (oder danach?!) schippert der saubere Roger zu den „Latex Babes of Estros“, und dort ist er angeblich erst (oder schon?!) in der zehnten Folge seiner abenteuerlichen Weltraum-Odyssee angelangt...

Irgendwann gibt man es dann auf, die logischen Zusammenhänge in diesem Gespinst der unbekümmerten Sinnlosigkeit aufzudecken zu wollen. Was soll's auch, Hauptsache, es gibt was zu lachen! Und davon gibt es hier mehr als in jedem anderen Sierra-Adventure: Einmal darf Roger Transvestit spielen, dann wieder eine Runde am „Astro-chicken“-Automaten; es wird Reklame für „It came from the Dessert“ und „King's Quest 53 – Quest for Disk Space“ gemacht und von Star Wars über Alien bis zum Terminator überhaupt alles durch den Kakao gezogen, was dem Computer- und Kino-Freak heilig ist. Nein, dieses (schwarz-) humorige Zwerchfelltraining läßt wirklich keine Anspielung auf Konkurrenz wie auch hauseigene Produkte aus! Man muß nur aufpassen, daß man dabei nicht vergißt, daß es hier auch das eine oder andere Rätsel zu knacken gibt. Denn trotz der ganzen Ulkereien ist Space Quest IV ja immer noch ein normales Adventure. Naja, ein halbwegs normales. Oder sagen wir, bei nahe ein nicht ganz unnormales Adventure...

Gut, jetzt weißt Ihr, daß in diesem Game gelegentlich der eine oder andere Witz gerissen wird; aber Ihr wollt mit Sicherheit auch noch erfahren, wie es um die technischen Qualitäten von Rogers viertem Weltraum-Bummel bestellt ist, stimmt's? Kein Problem, beginnen wir mit den optischen Darbietungen: Unter VGA sah's auf dem PC etwas schöner, vor allem farbenprächtiger aus, aber trotzdem ist die Grafik am Amiga immer noch standesgemäß. „Larry V“ hatte diesbezüglich zwar die Nase vorne, doch sind hier die Animationen und schrägen Perspektiven allemal sehenswert. Daneben hat man natürlich auch das Intro, die eingestreuten Filmsequenzen und vor allem das neu eingeführte Scrolling von der MS-Dose übernommen. Deutlich schleppender als auf einem Hochleistungs-486er geht's auf der „Freundin“ schon voran, aber das kennt man ja bereits von diversen „Multi-MB-Spielen“. Ja, im direkten Vergleich mit den Adventures der Schwestercompany Dynamix zieht sich Space Quest IV sogar ganz anständig aus der Affaire, wenn auch die eine oder andere Sache sicher hätte noch besser gelöst werden können. Dasselbe in Blaßlila gilt auch für die Handhabung: Als alte Sierra-Fans habt Ihr doch garantiert schon eine Festplatte nebst Turbokarte in Eurem Amiga installiert, oder?! Schlecht wäre es jedenfalls nicht, denn ansonsten kämpft man sich etwas mühsam durch die zahlreichen Actionszenen des Games. Leicht getrübte Freude herrscht auch bei der durchwachsenen Sounduntermalung. Sphärenmusik und Effekte kommen nicht immer über gehobenes Mittelmaß hinaus, im Gegenzug erhalten Computermusikanten mit Roland-Karte hier sogar mal die



intergalaktischen Hausmeister-Saga den Weg vom PC
Vorzugsexemplare verteilte man auf dem Planeten
bedient, und jetzt endlich sind auch wir an der Reihe!



seltene Gelegenheit, sie bei einem Spiel benutzen zu können! Schließlich und endlich soll nicht verschwiegen werden, daß man Space Quest IV aufgrund seines eher niedrigen Schwierigkeitsgrades relativ schnell durchgespielt hat. Doch dafür hat man sich in dieser Zeit besser amüsiert als mit drei „normalen“ Adventures! (mm)



Space Quest IV

Grafik:	77%
Sound:	69%
Handhabung:	64%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	75%

Für Anfänger

Preis: ca. 109,- DM

Hersteller: Sierra

Genre: Abenteuer

Spezialität: Sieben Disks, 1 MB erforderlich, englische Anleitung. Eine komplett deutsche Version dürfte bald erscheinen.



Den US-Markt beglückt Konami schon seit Jahren mit Umsetzungen der eigenen Automaten, wir Europäer blieben bisher davon verschont. Leider scheint dieser segensreiche Zustand nunmehr der Vergangenheit anzugehören.

Im Vergleich zum Platzhirschen „Wayne Gretzky Hockey 2“ wirkt Blades of Steel ungefähr wie ein Eiswürfel gegenüber dem Matterhorn. Die magere Optionsauswahl läßt so richtig Spielhallenatmosphäre aufkommen: Man kann sich lediglich zwischen Exhibition- und Tournament-Modus sowie drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden entscheiden. Achja, und ein zweiter Spieler darf seinen Joystick auch noch anstöpseln. Aber sonst - Fehlanzei-

ge! Es gibt nichts zu managen, die Spieldauer läßt sich genausowenig verändern wie das Teamangebot von acht (amerikanischen) Mannschaften.

Aber das eigentliche Fiasko kommt erst, nachdem die Cracks in die leicht schräg von oben gezeigte Arena eingelaufen sind: Daß die Jungs etwas zittrig dahingleiten, wäre nicht so schlimm, aber das hektische Geblinke der gerade aktiven Sprites geht wirklich massiv auf die Augen. Unter diesem

Geflimmere leiden außer den Sehorganen des Spielers auch die Übersichtlichkeit und damit die Beherrschbarkeit des Games. Hier regiert nicht Können, sondern Göttin Fortuna! Trotz der simpel angelegten Steuerung ist dieses Icehockey-Game also fast unspielbar, die Motivation hält daher auch kaum bis zum zweiten Drittel vor. Nur der Vollständigkeit halber sei erwähnt, daß wir schon am 64er hübschere Grafik gesehen haben, das Scrolling in Ordnung geht,

Schlägereien in einer Mini-Boxsequenz ausgetragen werden und es Titelmusik plus abschaltbare Geräusche (Grölen & Pfeifen) gibt. Tja, irgendwie war das nichts... (rl)



Blades of Steel

Grafik:	37%
Sound:	40%
Handhabung:	33%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	33%

Preis/Leistung: 38%

Red. Urteil: 33%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Konami

Genre: Sport

Spezialität: Paßcode-Abfrage aus der englischen Anleitung.



COLORIX

richtige Plätzchen zu hieven, ist also schwierig - besonders, weil das bis zu 50 Stück pro Aufgabe sind, Freiraum meist Mangelware ist und einmal gesetzte Teile sich in unverrückbare Mauern verwandeln. Na, wenigstens kommen sie beim nächsten Versuch in gleicher Reihenfolge daher. Außerdem will ja nicht jeder Level zu vollen 100 Prozent gelöst sein, und es können maximal fünf falsch plazierte Steine (oder

solche, die man nicht innerhalb der Zug-Zeit unterbringt) weggesprengt werden. Insgesamt 100 Spielfelder darf man so beharken, nach jedem zehnten steht eine Bonusrunde am Programm.

Zwar sorgt der Zwei-Spieler-Modus für Abwechslung, einen Schönheitspreis hat sich Colorix aber nicht verdient. Grafik auf gehobenem PD-Niveau und ständig daselbe Musik-Gedüdel sind

halt selbst im anspruchslosen Grübel-Genre nicht mehr State of the Art - genau wie das reichlich abgedroschene Spielprinzip. (rl)



Colorix

Grafik:	27%
Sound:	36%
Handhabung:	71%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	42%

Preis/Leistung: 44%

Red. Urteil: 40%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Mac Soft

Genre: Strategie

Spezialität: Kick 2.0- und HD-tauglich, Pausefunktion, Paßwortsystem zur Levelauswahl.



Wer mittlerweile allein beim Wort „Steinchen-Knobelei“ einen allergischen Hautauschlag bekommt, sollte vielleicht besser nicht weiterlesen. Obwohl Mac Softs Beitrag zum Thema durchaus seine Reize hat...

Zunächst sticht natürlich die Namensverwandtschaft zu „Colorix“ ins Auge, doch mit diesem Columns-Clone hat Colorix nichts zu tun - schon eher mit „Tangram“ oder „Lettrix“. Wieder hat man ein digitales Puzzle vor Augen, dessen einzelne Steine mit der Maus rotiert werden können, um sie in die Vorlage einzufügen. Allerdings bringt die Formenvielfalt der Teilchen selbst den kühnsten Kopf zum Rauchen, darüberhinaus muß hier auch noch die Farbe zum Hintergrund passen.

Innerhalb des engen Zeitlimits den richtigen Klotz ans

Computersoftware

Steffen Müller, Richthofenstr. 159, 8933 Lagerlechfeld

Tel: 08232/6409

Fax: 08232/8577

TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI
3D Konstruktion Kit + Video kpl. dt.	114,00	105,00	Gobblins dt.	62,50	62,50	Rise of the Dragon kpl. dt.	79,50	a.A.
688 Attack Sup dt.	60,00		Gods dt.	58,00	58,00	Robin Hood kpl. dt.	59,50	a.A.
Abandoned Places kpl. dt.	72,50		Great Courts II kpl. dt.	64,00	64,00	Robocop 2 dt.	57,00	57,00
ADV Destroyer Simulator dt.	72,50		Great Courts 2 + March. Unit Europe + 4 Player Adapt. + 4x Quickshot	64,00		Robocop 3 dt.	59,50	59,50
A.G.E. komplett deutsch	69,00	69,00	Apache 1 Joysticks	137,00		Rodland dt.	57,00	57,00
AH-73 M Thunderhawk dt.	69,50	69,50	Halls of Montezuma	65,00		Rolling Ronny dt.	59,50	59,50
Airbus 320 (1 MB) dt.	69,50	69,50	Harpoon Editor dt.	47,00		Romance of 3 Kingdoms 1 MB	90,00	
Air Combat Aces dt. Inhalt: Gunship, F-16 Falcon, Fighter Bomb.	77,00	77,00	Harpoon Version 1.2.1 dt.	70,00		Search for the King dt.	76,00	
Amberstar dt.	74,00	74,00	Heimdal (1 MB) kpl. dt.	69,50	69,50	Sanctuary kpl. dt.	62,50	
Another World dt.	62,50	62,50	Hero Quest dt.	57,00		Second Front 1 MB	76,00	
Apida dt.	65,00		Hero Quest Mission 1 dt.	39,50		Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Air Supply dt.	42,50	42,50	Hero Quest + Miss. Disk dt. Prg.	72,50		Shadow of the Beast 2 (mit T-Shirt) dt.	77,00	
Anarchy dt.	48,50	48,50	Hero Turtles + Back to Future 2			Shock Wave dt.	59,50	
Antares kpl. dt.	59,90		+ Gremm 2 + Days of Thunder dt.	72,50		Silent Service dt.	58,00	58,00
Armour Geddon dt.	58,00	58,00	Hill Street Blues kpl. dt.	59,50	59,50	Silent Service 2 dt.	75,00	75,00
B.A.T. kpl. dt.	76,00		Hunter dt.	69,50	69,50	Sim City dt.	67,00	67,00
Back to the Future 3 dt.	59,50	59,50	Hydra dt.	42,50	42,50	Sim City Architekt 1 dt.	39,50	a.A.
Badlands dt.	56,00	56,00	Immortal dt.	59,50	59,50	Sim City Architekt 2 dt.	42,50	a.A.
Bandit Kings of China dt.	78,50		Indianapolis 500 dt.	58,50		Sim City u. Populous dt.	69,50	69,50
Bards Tale 3 dt.	63,00		James Bond Collection (3 Spiele)	62,50		Simpsons dt.	59,50	59,50
Battle Chess II dt.	59,50		James Pond Unterw. Agent 2 dt.	59,00	59,00	Simulca dt.	58,00	58,00
Battle Command dt.	58,00	58,00	Kaiser dt.	92,50	92,50	Sky Cabbie dt.	59,00	a.A.
Battle Hawks 1942	59,50		Kengi dt.	59,00	59,00	Skull u. Crossbones dt.	62,50	62,50
Battle Isle dt.	69,50	a.A.	Kick Off 2 + Emlyn Hughes Soccer + Gazza 2 + Microprose Soccer dt.	62,50	62,50	Smash TV dt.	62,50	a.A.
Battle Master dt.	66,00	66,00	Kick Off 2 + Player Manager + Kick Off 2 Data Disk Final Whistle dt.	62,50	62,50	Soul Crystal kpl. dt.	62,50	
Beltrayal dt.	69,50	69,50	Kings Quest 5 (1 MB)	85,00	a.A.	Space Ace 2 dt.	72,50	
Big Box (10 Spiele) dt.	74,50		Knights of the Sky (1 MB) dt.	75,00		Space Quest 3 kpl. dt.	79,00	
Big Business dt.	54,50	54,50	Last Battle dt.	62,50	a.A.	Speedball 2 dt.	59,50	
Billard II Simulator dt.	59,50	59,50	Lemmings dt.	57,00	57,00	Speedball 2 + Rick Dangerous 2 + F-16 Falcon + Midwinter + TV Sports Football 5 Spiele	73,00	a.A.
Birds of Prey (1 MB) dt.	74,00	a.A.	Lemmings 2 dt.	57,00	a.A.	Spirit of Adventure kpl. dt.	59,50	59,50
Black Gold kpl. dt.	65,00	65,00	Lemmings Data Disk (benöt. Orig.) dt.	45,00	a.A.	Spirit of Excalibur	67,00	67,00
Blitzkrieg Ardennen 1 MB	74,50		Leisure Suit Larry 3 kpl. dt.	84,50		Star Control dt.	64,50	
Blitzkrieg May 1940	60,00		Leisure Suit Larry 5 dt.	82,50		Starflight 2 dt.	59,50	59,50
Blue Max dt. 1 MB	69,50	69,50	Lethal Xcess dt.	59,50	59,50	Steigenberger Hotel Manager kpl. dt.	54,00	
Börsenleber kpl. dt.	59,00	59,00	Lemmings 3 dt.	57,00	57,00	Stellar 7 kpl. dt.	62,50	
Book of Games Vol. 1	79,00	79,00	Lemmings 4 dt.	57,00	a.A.	Storm Across Europa	74,50	
Bug Bomber dt.	59,50	59,50	Lemmings Data Disk (benöt. Orig.) dt.	45,00	a.A.	Stratego dt.	59,50	59,50
Buck Rogers kpl. dt.	79,50		Life a. Death dt.	59,50		Strike Fleet dt.	63,00	63,00
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50	Lin Wu's Challenge kpl. dt.	52,00	52,00	Stundenglas kpl. dt.	69,00	
Bundesliga Manager Prof. kpl. dt.	69,50		Loom kpl. dt.	69,50	69,50	Super Sim Pack (4 Spiele) dt.	69,50	a.A.
Burn out Volume 1 dt. (4 Spiele)	58,00	58,00	Lords of Chaos dt.	64,50		Supremacy dt.	69,00	69,00
Cadaver kpl. dt.	64,00	64,00	Lost Patrol kpl. dt.	57,00		Super Space Invaders dt.	62,50	62,50
Cadaver + B.A.T. + Midwinter + Bloodwyrd dt.	75,00	a.A.	Lotus Esprit Turbo dt.	59,50	59,50	Switchblade 2 dt.	59,00	59,00
Cadaver Leveldiskette (dt.)	38,50		Lotus Esprit + James Pond Unterw. + Venus + Ghouls'n Ghost, 4 Spiele	69,50	a.A.	Team Yankee kpl. dt.	69,00	69,00
Captain Planete dt.	59,50	59,50	Lotusturbo Challenge 2	59,50		Terminator II dt.	62,50	a.A.
Cardinal of Kremlin dt.	59,50		M-1 Tank Platoon dt.	67,00	67,00	The Powerpack (4 Sp.) dt.	62,50	62,50
Carthage dt.	59,50		Magnetic Scrolls Coll. 3 Sp. dt.	72,50		Their Finest Hour dt.	69,50	69,50
Cash kpl. dt.	58,50	58,50	Matrix dt.	58,00	58,00	Their Finest Hour Miss. Disk. 1	42,50	42,50
Castle Master kpl. dt.	58,00	58,00	Manchester United Europe dt.	59,50	59,50	Thunder Jaws dt.	47,00	47,00
Celtic Legends dt.	68,60	a.A.	Maniac Mansion kpl. dt.	64,00	64,00	Time Soldier	62,50	62,50
Centurion Defender of Rome dt.	58,50		Maupiti Island kpl. dt.	59,50	59,50	Tip Off Basketball dt.	59,50	a.A.
Champions of Krynn dt.	64,00	a.A.	Megalomania kpl. dt.	69,50	69,50	Toki dt.	58,50	58,50
Champion of the Raj dt.	64,00	64,00	Megatraveller kpl. dt.	64,00	64,00	Tom and the Ghost dt.	67,00	67,00
Chaos Strikes Back kpl. dt.	57,00		Mega Twins dt.	59,00	59,00	Tournament Golf dt.	59,50	59,50
Charge of Light Brigade	67,50	67,50	Merchant Colonie kpl. dt.	69,50	69,50	Traders kpl. dt.	64,00	64,00
Chess + Bridge + Draughts + Go + Back Gammon, 5 Spiele	69,50	a.A.	Mercenary III dt.	69,50		Turbo Cup + Panza Kick Boxing + Tennis Cup 3 Spiele dt.	72,50	
Chess Champion 2175 dt.	69,50		Metall Mutant dt.	59,50	59,50	Turbo Out Run + Italy 1990 + Weltris + F-16 Combat Pilot + Double Drag. 2 kpl. dt.	72,50	72,50
Chessmaster 2100	69,50		Midwinter 2 kpl. dt.	75,00	75,00	Ultima 4	64,50	64,50
Chuck Yeager 2.0 dt.	62,00	62,00	MiG-29 Fulcrum dt.	77,00	77,00	Ultima 5 dt.	72,50	72,50
Codename Iceman	68,00	68,00	MiG-29 M Superfulcrum dt.	89,50	89,50	Ultima 6 dt.	75,00	
Coin op Hits 2 (5 Sp.) dt.	69,50	69,50	Might & Magic 2	69,50		UMS 2 dt. 1 MB	67,50	67,50
Conflict Middle East	67,50		Milestone Compilation (4 Spiele)	68,50		Utopia kpl. dt.	69,50	69,50
Conquest of Camelot	79,00	79,00	Monkey Island kpl. dt.	69,50	69,50	Virtual Reality Vol. 1 oder 2 je	72,50	
Conquestator kpl. dt.	75,00		Nam „Vietnam“ kpl. dt.	67,50	67,50	Vroom dt.	62,50	62,50
Cribbage King-Gin King + Trump Castle + Chessmaster 2000, 3 Spiele	69,50	a.A.	Napoleon kpl. dt.	52,00		War Game Construct. Set	74,50	
Crime Does Not Pay dt.	59,50	59,50	Navy Seals dt.	58,00	58,00	Warlords 1 MB	63,50	
Cruise for a Corps kpl. dt.	69,50	69,50	Nebulus 2 dt.	59,00	59,00	Warzone dt.	52,50	52,50
Crystals of Arborea dt.	59,50	59,50	Nobunaga's Ambition	99,50		White Death 1 MB	73,50	
Cybercon III dt.	59,50	59,50	North Sea Inferno dt.	44,50	44,50	Wild West World kpl. dt.	82,50	
Damocles dt.	58,00		Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50	Wolfpack dt. 1 MB	69,50	69,50
Das Boot dt. 1 MB	69,50	a.A.	Omnicon Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00	Wonderland 1 MB dt.	69,50	69,50
Deuterons dt.	62,50	a.A.	On the Road kpl. dt.	59,50	59,50	World Champ. Squash dt.	59,50	59,50
Dick Tracy dt.	59,50	59,50	Out Run Europa dt.	59,50	59,50	World Champ. Boxing Man. dt.	54,00	54,00
Die Kathedrale kpl. dt.	79,50	a.A.	Out Zone dt.	59,50	59,50	Wreckers dt.	59,50	59,50
Domination dt.	56,00	56,00	Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50	Wrestle Mania + Video dt.	62,50	a.A.
Double Double Bill dt. (4 Sp.)	82,50		Panzer Battles	62,50		Zack Mc Kracken kpl. dt.	64,00	64,00
Drachen von Laas kpl. dt.	59,50	59,50	PGA Golf + Leveldisk dt.	72,50		Z-Out dt.	58,50	
Dungeon Master 1 MB dt.	59,50		PGA Tour Golf dt.	57,00		Zombi dt.	62,50	
Dyer 07 dt.	49,90	49,90	Pirates dt.	58,00	58,00			
Edition Nr. 1 (2 Sp.) kpl. dt.	67,00		Populous dt.	59,50	59,50			

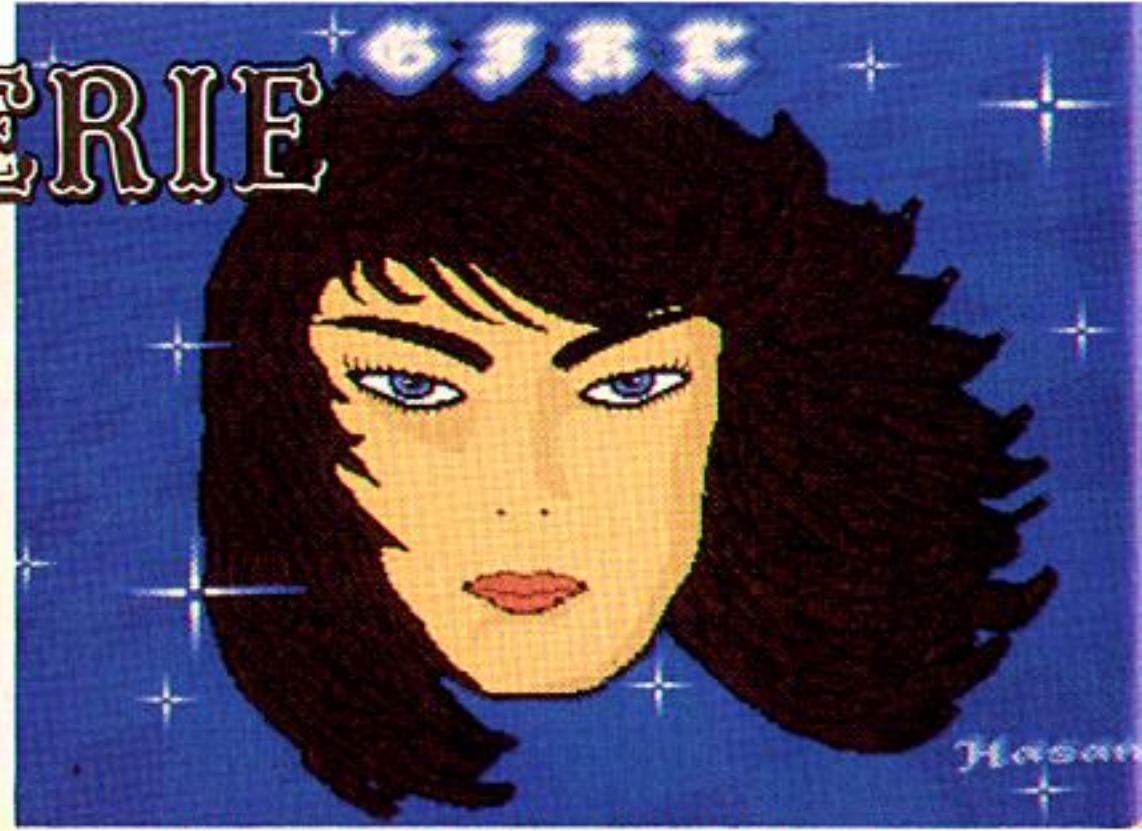
JOKER & GALERIE



„Renegade“ von Oliver Bermes aus Freiburg – wenn das mal kein tolles Maskottchen für das gleichnamige Label der Bitmap Brothers wäre??!



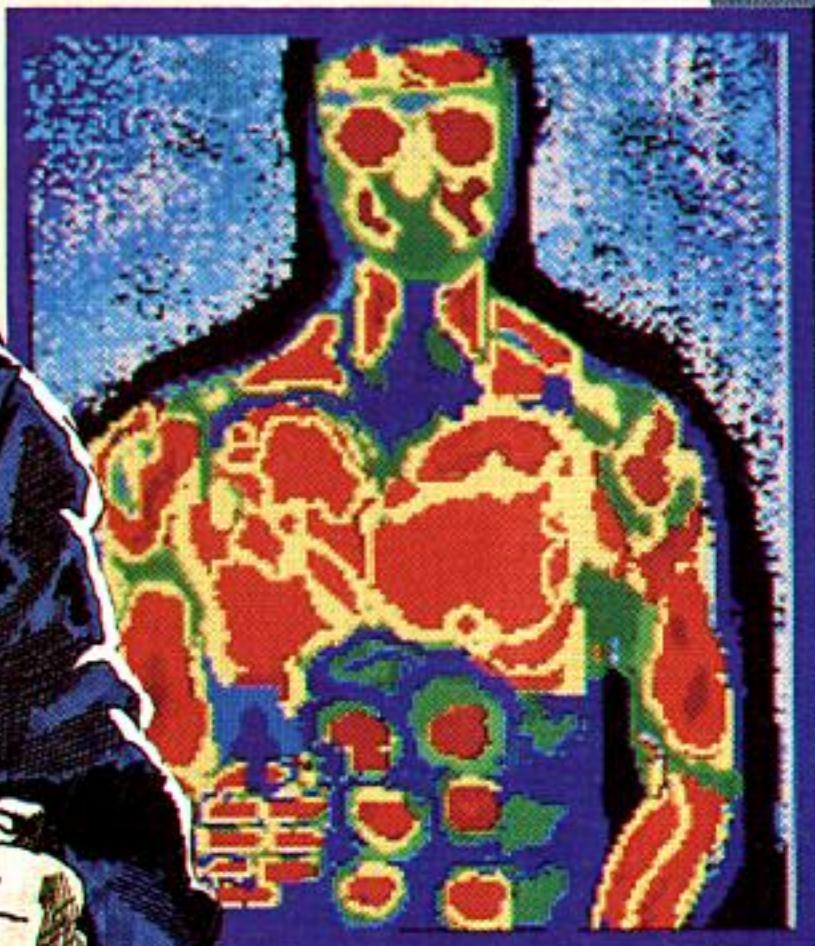
Bülent Ünen aus Berlin wollte Comic-Zeichner werden, hat es zwischenzeitlich aber aufgegeben – so geht's nicht, marsch wieder an die Arbeit!



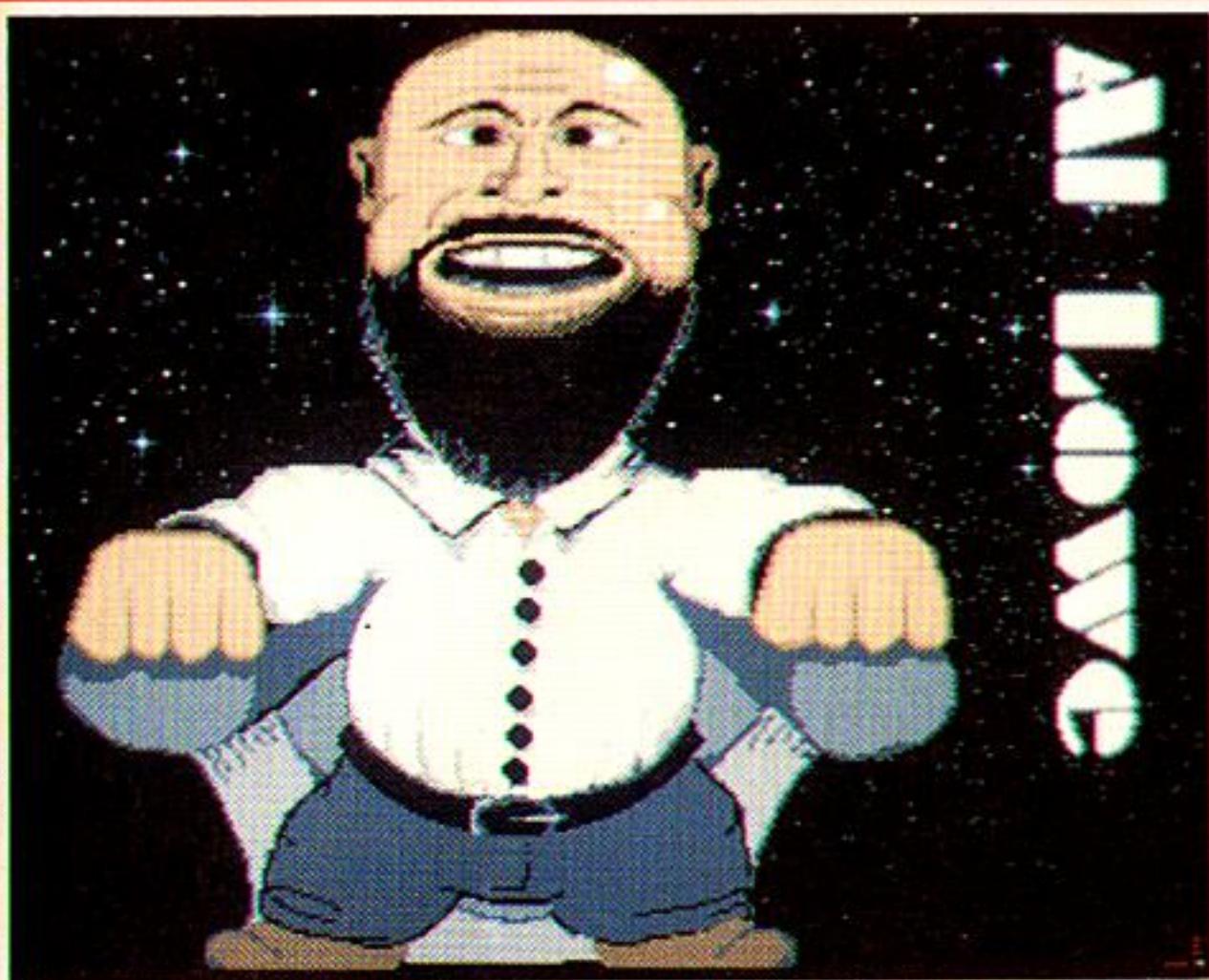
Wer aber ist nun eigentlich dieses hübsche Mädchen? Vielleicht die Freundin des Offinger Künstlers? Wir hoffen es für Dich, Hasan Yüksel!



Betheln scheint voller Lemminge zu sein – jedenfalls wenn man Christian Henatsch glauben darf. Tja, immer noch besser als weiße Mäuse...



Wußtet Ihr eigentlich, daß im Schweizer Örtchen Fislisbach ein Predator wohnt, und zwar unter dem Namen Dragan Tomasovic? Wer sonst könnte sein Modell so sehen?



Der abgebildete Herr ist Al Lowe, keine Frage. Portraitiert wurde „Papa Laffer“ von Thorsten Machens aus Hildesheim – auch keine Frage ...

„My little Castle“ hat J. Fischer aus Kölleda sein Werk übertitelt – was man für so ein Schlößchen in Kölleda wohl Miete zahlt?



Willkommen in der scherzfreien Zone: Unsere Galerie ist auch im April voll und ganz der hehren Kunst gewidmet, und die ist nunmal eine bitter ernste Angelegenheit – für Gags, Witzchen, Jokes und Jokers ist der Zutritt strengstens verboten!

Alles Quatsch, April, April ...

Garantiert ernst ...

meinen wir allerdings auch heute wieder den Aufruf, uns all Eure SELBSTGEMACHTEN Zeichnungen, Comicstrips, Computergrafiken etc. zukommen zu lassen. Geradezu unsagbar ernst ist es uns dabei übrigens mit dem Hinweis, daß Eure Kunstwerke unbedingt SELBSTGESTRICKT sein müssen, um des Abdrucks für würdig befunden zu werden! Und weil ja alle guten Ernst drei sind, verraten wir Euch allen Ernstes mal wieder die Adresse für Eure Ernst... äh, Einsendungen:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

SPEICHERERWEITERUNGEN

2.0 MB ohne Uhr erweitert den Amiga 500 auf max. 2.5 MB	222,- DM
2.0 MB mit Uhr	242,- DM
512 KB ohne Uhr erweitert den Amiga 500 auf 1.0 MB	49,- DM
512 KB mit Uhr	69,- DM
1.0 MB erweitert den Amiga 500 plus auf 2.0 MB Chip-Mem	139,- DM
2.0 MB erweitert die externe Festplatte A590 auf 2.0 MB	198,- DM

Hardware Design Udo Neuroth
Essener Str. 4 4250 Bottrop
Telefon : 0 20 41 / 2 04 24
Telefax : 0 20 41 / 2 57 36



COMPUTER E. GLÜCKS



4100 DUISBURG 1 ZUM LITH 73

TEL: 02 03 - 77 12 01 FAX: 02 03 - 77 13 84



AMIGA



CDTV
PC



AMIGA 500 Speichererweiterung	67,-
512 KB, Uhr, Akku, abschaltbar, 1 Jahr Garantie	
Amiga 3,5" externes Laufwerk	139,-
abschaltb., Bus durchg., 1 Jahr Garantie	
wie Oben + Trackdisplay	179,-
A500 2-8MB Speichererw.	349,-
2 MB-bestückt	
A2000 2-8MB Speichererw.	329,-
2 MB-bestückt	
A500 PLUS Speichererw.	149,-
auf 2MB-ChipRAM	
MAUS GI-600C AMIGA optomech.	59,-
1 Jahr Garantie	
MAUS GI-6000 AMIGA volloptisch	99,-
1 Jahr Garantie	
Infrarot Trackball AMIGA	145,-
1 Jahr Garantie	
JS-105-M1 Handscanner AMIGA	429,-
105mm Scanbr., >400dpi, >A4, >64 Graust.	
1 Jahr Garantie	
AMIGA 500 Plus	829,-
AMIGA 2000Plus	1349,-
CDTV	1298,-
Monitor 1084S	499,-
Monitor 1085	529,-
CDTV-Tastatur schwarz	189,-
Drucker Fujitsu DL 900.....699,-	DL 1100 Color... 799,-

Hier noch ein Auszug aus unserer aktuellen Software Preisliste:

SOFTWARE AMIGA:	
Microprose Farm One Grand Prix	74,96
Bundesliga Manager Prof.	74,96
Wolf Child	59,96
Heart of China	74,96
Black Gold	67,46

SOFTWARE PC:	
Bundesliga Manager Prof.	74,96
Wing Commander 2	89,96
Police Quest 3	89,96
Heart of China	89,96
Black Gold	74,96

Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an...

Händleranfragen erwünscht!

Autorisierter
"GOLDEN IMAGE"
Distributor

ROCKUS



COMPUTER & KONSOLEN

FRAGEN SIE NACH AKTUELLEN TAGESPREISEN. WEITERE HARD- UND SOFTWARE AUF ANFRAGE.

• A500

2 MB RAM (auf 2,5 MB) ab DM 220,-
 512 KB RAM (auf 1 MB) ab DM 59,-
 8 MB Extern (1MB best.) ab DM 349,-
 20MB HD + RAMOPTION ab DM 747,-

• A2000

8 MB RAM (2 MB best.) ab DM 440,-
 52 MB HD ab DM 887,-
 Turbo-Card 2630 ab DM 1359,-

• ZUBEHÖR

Kick 2.0 Update (inkl. Disk+Handbuch) DM 220,-
 Kick 1.3 Update (A500+) DM 99,-
 Kick-ROM 2 (Umschaltplatine 2fach) DM 35,-
 Kick-ROM 3 (Umschaltplatine 3fach) DM 49,-
 3,5" Laufwerk Extern DM 135,-

IRRTÜMER VORBEHALTEN

WALDBURGSTR.1-3 • 4836 HERZEBROCK • TEL.: 05245/18789

Impressum

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Michael Labiner

Leitender Redakteur

Oskar Dzierzynski

Redaktion

Peter Braun (pb)

Brigitta Labiner (bl)

Richard Löwenstein (rl)

Max Magenauer (mm)

Joachim Nettelbeck (jn)

Werner Ponikwar (wp)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier

Leslie Bunder

Manfred Kleimann

Manuel Semino

Redaktionsassistenz

Uschi Freckmann

Art Director

Oliver Wunderlich

Layout

Oliver Wunderlich

Werner Regnet

Fotografie

Oskar Dzierzynski

Richard Löwenstein

Comic

Werner Regnet

Ingo Stein

Oliver Wunderlich

Titel

Robert Klosko

Anzeigenbetreuung

Carsten Borgmeier

Tel: 04221/88578

Fax: 04221/88769

Anzeigenverwaltung

Regine Nellissen

Tel: 089/4605822

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Satz

Satzstudio »Süd-West« GmbH,

8033 Planegg

Reproduktion

Prolit-Studio

8000 München 82

Druck u. Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmayer

A-3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Monats. Doppelauflagen: 6/7 und 8/9

Aktuelle Auflage dieser Ausgabe
142.000 Stück

Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,-
 Ausland: DM 75,- Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner
 Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar
 Tel. Verlag: (089) 463700
 Tel. Redaktion: (089) 463823
 Telefax: (089) 4604977

BLÄH - MITTEN
 DIREKTE OBSESSIONEN
 ANRÜFE PER
 DPD. ABER WAS
 SOLL MAN
 MACHEN WENN
 KEIN EINZIGES
 VIDEOGAME
 IM HAUS IST.



IN & OUT

LESERMEINUNGEN

Im Februar haben wir unsere In/Out-Liste rund um den Amiga präsentiert und nach Euren persönlichen „Tops und Flops 92“ gefragt. Und weil es erstens was zu gewinnen gab und Ihr zweitens ohnehin immer alles besser wißt, hagelte es Zuschriften – hier eine Auswahl der originellsten Beiträge.

Die Dauerbrenner

Amiga
Amiga Joker
Demos
Festplatte
Modem

Atari ST
Konkurrenz
Raubkopien
Nur ein Laufwerk
Akustikkoppler

Die Individualisten

„Freundin“
Coin Op
Hulk Hogan
Seitenhiebe
Strip Poker

Freundin
Kleingeld
Undertaker
Seitendiebe
Der Papst

Die Techniker

1 MB
Bugs
CD-ROM
Turboboards
Polygongrafik

512 K
Viren
CDTV
Freezer
Vektorgrafik

Die Anspruchsvollen

Deutsche Texte
Gute Games
Joker Galerie
Laserdrucker
Optische Maus

Englische Texte
Miese Games
Louvre
9-Nadler
Blinde Ratte

Die Lästermäuler

Daisy
Hülsbeck
Kicker Cup
Solarenergie
Winterschlüßverkauf

Bart Simpson
Mozart
Hallenfußball
Stromausfall
Preiserhöhung

Die Ausgeflippten

Bentley
Filmriß
Vorahnung
Totgesagte
Zahnpasta

Buggy
Tetris
Keine Ahnung
Killer-Quassler
Corega Tabs

Die Denkfaulen

Elvira 2
Joker 4/92
Populous 2
Robocop 3
Workbench 1.3

Elvira
Joker 4/91
Populous
Robocop 2
Workbench 1.2

Die Konsumrauschigen

Antestmöglichkeit
Flotter Versand
Joker Shop
Kleinanzeigen
Sonderangebote

Katze im Sack
Lahmer Versand
Werbung
Mogelpackungen
Empfohlene Preise

Die Verspielten

Apidya
Endsequenzen
Game Gear
Grafikadventures
Paßwörter

Pac Man
Endlosschleifen
Game Boy
Textadventures
Neubeginn

Keine Ahnung...

...warum, aber wir wollen uns an dieser Stelle bei allen bedanken, die mitgemacht haben. Sorry, daß wir aus Platzgründen nicht die Namen zu den einzelnen Beiträgen abdrucken konnten, aber Ihr werdet ja wohl Euren eigenen Blödsinn wiedererkennen. Falls es Euch also gefallen hat – nächstes Jahr um die gleiche Zeit gibt's neue In/Out-Listen. Falls Ihr hingegen meint, das wäre doch alles Stuß – selber schuld, was habt Ihr uns auch Eure Geistesblitze vorenthalten?

Abandoned Places, Anlg. dt.	74,50
Advantage Tennis, deutsch	52,50
Agony, deutsch	64,-
Airbus A320, kpl. deutsch	99,-
Alcatraz, Anleitung deutsch	69,-
Amberstar, komplett deutsch	79,50
AMOS, Game Creator, incl. Runtime	105,-
AMOS - Compiler	59,-
AMOS 3 D	74,50
Another World, Anleitung deutsch	64,-
Apidya, deutsche Anleitung	64,-
Award Winners, Anleitung deutsch	64,-
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Birds of Prey, Handb. dt.	78,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	64,-
Black Sect, deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	74,50
Castles, deutsches Handbuch	71,50
Celtic Legends, Anleitung deutsch	74,50
Conquistador, komplett deutsch	74,50
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50
Das schwarze Auge, kpl. deutsch	79,50
Elvira II, kpl. deutsch, 1 MB	71,50
Epic, deutsch	67,-
Eye of the Beholder, 1 MB, kpl. dt.	74,50
Fate-Gates of Dawn, kpl. deutsch	74,50
F 15 Star Eagle II, Handb. dt., 1 MB	74,50
Flight of the Intruder, dt., Rest	45,-
Gobliins, deutsch	69,-
Grand Prix (Formel 1) Handb. dt.	79,50
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-
Heart of China, kpl. deutsch	74,50
Jimmy White's Snooker, Anlg. dt.	74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-

Sim Ant DM 88,50 komplett deutsch +

Kathedrale, komplett deutsch	89,-
Larry III, komplett deutsch, 1 MB	74,50
Larry V, 1 MB, Handbuch deutsch	74,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Kid Gloves II, Anleitung deutsch	64,-
Kings Quest V, 1 MB, Handb. dt.	74,50
Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
Leander, Anleitung deutsch	64,-
Lemmings, Anleitung deutsch	64,-
Lemmings-Datadisk (100 Level)	49,-
Loom, kpl. deutsch	75,-
Lotus Turbo Esprit II, Anl. deutsch	64,-
Lord of the Rings, Anleitung dt.	74,50
MAD TV, komplett deutsch	75,-
M1 Tank Platoon, Handb. deutsch	69,-
Maniac Mansion, komplett deutsch	79,50
Master Golf, Handbuch deutsch	74,50
Monkey Island, kompl. deutsch	+ 85,-
Monkey Island II, komplett deutsch	69,-
Pacific Islands, komplett deutsch	66,-
Pirates, deutsches Handbuch	71,50
Populous II, deutsches Handbuch	74,50
Railroad Tycoon, kpl. deutsch, 1 MB	74,50
Realms, Anleitung deutsch	71,50
Red Baron, kompl. deutsch	74,50
Return of Medusa, kpl. deutsch	69,-
Rise of the Dragon, kompl. deutsch	74,50
Shadow Sorcerer, kompl. deutsch	74,50
Silent Service II, 1 MB, Handb. dt.	79,50
Sim Earth, komplett deutsch	+ 74,50
SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
Space Quest III, kpl. deutsch	74,50
Space Quest IV, Handbuch dt.	74,50
Special Forces, Handbuch dt.	79,50
Space Shuttle, kompl. deutsch	99,-
Soul Crystal, komplett deutsch	69,-
Starbyte Supersoccer, kpl. deutsch	69,-
Starflight II, Handbuch deutsch	64,-
Strikefleet, Handbuch deutsch	64,-
Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Their finest Mission 1	39,90
Tip Off Basketball, deutsch	64,-
Traders, Anleitung deutsch	69,-
Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Wayne Gretzky II, Canada Cup	64,-
Willy Beamish, Handbuch dt.	74,50
Wolfchild, Anleitung deutsch	64,-
Wrestlemania, Anlg. dt. mit Video	64,-
Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
X-Copy II prof. Vers. 5.2	79,-

+ bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

Vorkasse: DM 5,- Post-Nachnahme DM 8,-
UPS-Expreßnachnahme DM 12,-

KAROSOFT

Postfach 404, 4010 Hilden
Telefon 021 03/4 20 88
oder 01 61/2 21 70 07

Liste kostenlos!
(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf Nur Versand

POWERPLAY EISHOCKEY MANAGER DIEGO SOCCER MANAGER

Anno '92 ist Sport ja nun wirklich hochaktuell - so gesehen hat sich der Profi-Neuling Sayonara-Software für seine Manager durchaus den passenden Rahmen ausgesucht. Ob der Inhalt da wohl mithalten kann?

das Heulen des Windes in nordfriesischer Winternacht - von den anderthalb FX ganz zu schweigen. Darüberhinaus gehört das Programm ganz allgemein nicht gerade zu den Flottesten, obwohl man sich über Maus selbst nicht beschweren kann.

Aber da sind ja noch die inneren Werte! Und wenngleich in punkto Training selbst das actionreiche „Face Off“ die Nase vorne hat, bietet Powerplay (für dessen Namen wir übrigens nix können!) in anderen Bereichen wie z.B. Finanzmanagement, Spielertransfer und vor allem Statistiken ausgedehnte Studier- und Betätigungsfelder. Das ist auch gut so, denn aus der dritten Division einer Art Weltliga (je 12 Vereine) in die erste aufzusteigen, erfordert schon ausgeklügelte

Strategien. Natürlich gehört dazu auch die Mannschaftsaufstellung (sehr realistisch in Blöcken) sowie die problemlosen Auswechslungen während der eigentlichen Spielsequenz. Fazit: Außen pfui, innen gar nicht mal sooo übel.

Diego Soccer Manager

Tja, der zweite Sayonara-Manager bietet im wesentlichen dasselbe in Grün. Tatsächlich ist die Verwandtschaft der Games kaum zu übersehen, wenngleich es auch Unterschiede gibt: Hier sind nur noch zwei Zwölfer-Weltligen im Geschäft, für ganz Faule gibt's sogar einen Autoplay-Modus, bei dem man nur noch zuschauen muß. Und schließlich spielt sich das Ringen um den runden Ball noch zäher als sein Puck-Pendant. Lediglich der auch hier sehr umfangreiche Statistik-Teil kann im Vergleich mit der starken Konkurrenz überzeugen.

Fazit: Als PD wär's ja in Ordnung, aber so flutscht Freund Diego leider eindeutig durch die Maschen des Tornetzes! (jn)



Powerplay — Diego

Grafik:	22% - 22%
Sound:	20% - 21%
Handhabung:	51% - 41%
Spielidee:	67% - 29%
Dauerspaß:	52% - 26%
Preis/Leistung:	64% - 38%
Red. Urteil:	50% - 26%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	je ca. 49,- DM
Hersteller:	Sayonara Soft
Genre:	Simulation
Spezialität:	Powerplay bietet einen verunglückten Zweier-Modus, Diego braucht 1MB, beide sind komplett in deutsch und nur beim Hersteller zu haben.



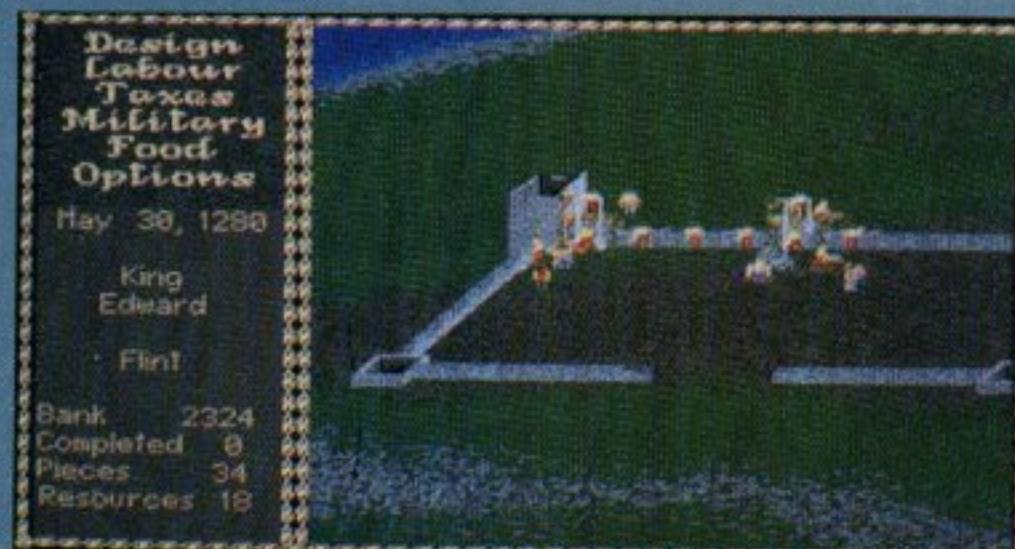
... und Diego ins Gras!

Bevor bei diesem mittelalterlichen Bausparer-Strategie-Spiel der erste Maurer seine Kelle schwingt, sind ein paar grundsätzliche Entscheidungen fällig: Will man nur eine Burg bauen oder gleich derer acht? Soll der Schwierigkeitsgrad simpel, moderat, angemessen oder gar königlich sein? Bevorzugt der Bauherr als Szenario Mittelalter pur oder eine Fantasy-Welt? Anschließend muß noch ein Bauplatz ausgewählt und der Grundriß festgelegt werden, schon können wir den Betonmischer anwerfen.

Aber natürlich muß sich hier niemand selbst die Hände schmutzig machen, wofür hat man denn Menüs? Es existieren insgesamt sechs, wovon sich eines ausschließlich mit dem nötigen Arbeiterheer beschäftigt. Man kann z.B. Zimmerleute, Steinbrecher, Maurer, Fuhrleute, Schmiede oder universell verwendbare Tagelöhner einstellen. Weil die aber allesamt nicht umsonst arbeiten, gibt's ein weiteres Menü für die Steuererhebung. Darüberhinaus wollen die Jungs gelegentlich was zwischen die Kiemen, diesem Umstand trägt das Food-Menü Rechnung. Ebenfalls nicht zu vernachlässigen ist der Einfluß, den die Witterung und vor allem heranstürmende Feindeshorden auf den Baufortschritt haben – auch hier haben die Programmierer vorgesorgt und geben dem Spieler Bogenschützen und Infanteristen an die Hand, die zwar nur wenig gegen General Frost, umso mehr aber gegen die Kelten aus-

Castles

Als die PC-Version dieses Games erschien, behauptete ein englisches Magazin, sie wäre eine Kombination der besten Elemente aus „Sim City“, „Populous“ und „Railroad Tycoon“. Nun, die Amiga-Ausgabe scheint uns eher das genaue Gegenteil zu sein...



richten können. Schließlich und endlich wären da noch das Options- und das Design-Menü; letzteres enthält die allesentscheidenden Turm-, Tor- und Wandbausteine.

Was sich bis jetzt recht vielversprechend anhört, erweist sich in der Baupraxis leider als ziemlicher Langweiler. In der Hauptsache besteht so ein Digi-Schloß aus genau vier Bausteinen (Mauern,

Tore, runde und eckige Türme), die per Mausklick positioniert und dann von den Arbeitern „faktisch“ errichtet werden. Hin und wieder muß man einen Keltenangriff abwehren, damit aus dem Rohbau keine Bauruine wird, aber dieses Feature wird durch seine ständige Wiederholung auch nicht gerade interessanter. Dasselbe gilt für die gelegentlich hereinschneienden Bittstel-

ler und Boten, die man im Multiple Choice-Verfahren abspeist – und für die obligaten Volksaufstände wegen zu schmerhaft angezogener Steuerschraube. Etwas mittelalterlich sind hier aber nicht nur Szenario und Gameplay, auch die Präsentation paßt sich an. OK, bei der Begleitmusik muß das wohl so sein, aber bei der Grafik?! Die Baustelle sieht weder in der 3D- noch in der 2D-Ansicht nach irgendwas aus, zudem ruckelt das Scrolling im SchneckenTempo dahin. Sonderlich flott ist auch die Maus/Menü-Steuerung nicht, klappt aber ansonsten relativ reibungslos. Castles ist somit kein echter Flop, aber auch bestimmt kein Grund, den Bausparvertrag zu kündigen! (mm)



Castles

Grafik:	42%
Sound:	53%
Handhabung:	64%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	53%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	53%
Variabel	
Preis:	ca. 89,- DM
Hersteller:	Interplay/Electronic Arts
Genre:	Strategie
Spezialität:	Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Codeabfrage aus der deutschen Anleitung.



In den fernen USA, dem Land der unbegrenzten Adventure-Möglichkeiten, schickt sich eine kleinere Company an, es den Giganten Sierra und Lucasfilm gleichzutun. Ein weiter Weg, ein großes Ziel - werden teutonische Recken das neue Übersee-Abenteuer zu schätzen wissen?

The Adventures of Maddog Williams

Wahrscheinlich nicht, und das mit gutem Grund. Bereits die konfuse Story läßt erahnen, daß das Game womöglich zu lange unterwegs war und nun an Reisekrankheit leidet: Ein Dämonenpriester hat den friedlichen König Serak umgepolt (nicht was Ihr jetzt denkt!), fortan terrorisiert er sein Fantasy-Reich mit Menschenopfern und ähnlichen Gemeinheiten. Ein gewisser

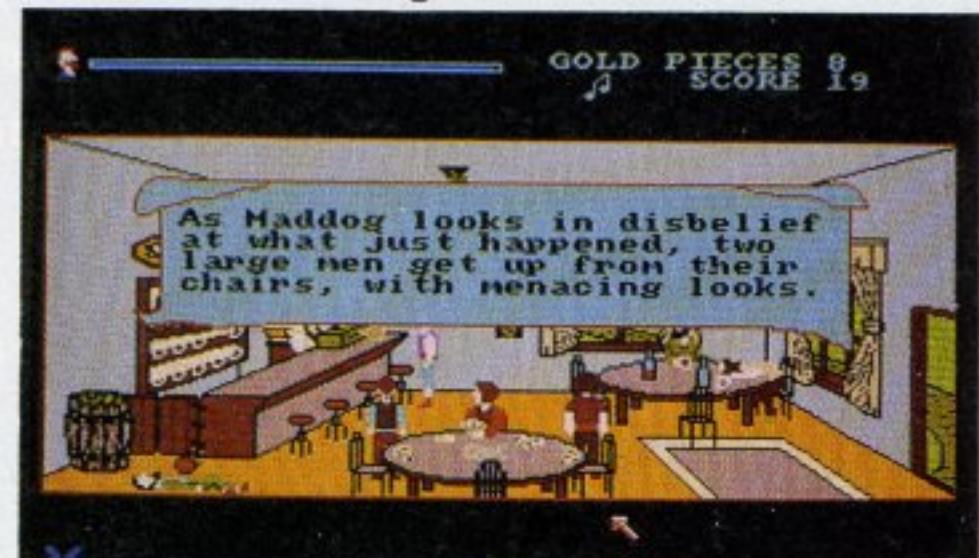
ehler harmlosen Auseinandersetzungen, bei denen sich Maddog mit dem Schwert oder anderen Waffen zur Wehr setzen muß, während ein Energiebalken seine momentane Befindlichkeit kundtut. Aber auch friedliche Kommunikation mit den zahlreichen Bewohnern des Königreichs steht an, hier ist der Spieler auf seine Fantasie und Englischkenntnisse angewiesen; Hilfestellung



Robert Thaylor schnappt sich daher den König, sperrt ihn ein und übernimmt die Macht in Duridian. Thaylor wiederum verschwindet eines Tages ebenso von der Bildfläche wie seine hübsche Tochter Leoria. Angeblich ist der zwischenzeitlich flüchtige Ex-Monarch darin verwickelt, aber nix Genaueres weiß man nicht. Also macht sich der Erfinder Maddog Williams auf, um die beiden Kidnapping-Opfer zu befreien und gegebenenfalls den fiesen König unschädlich zu machen.

Am Screen entwickelt sich das verwickelte Drama ganz im Stil der frühen Sierras: Der Held wird über die Cursor-tasten oder den Joystick gesteuert, seine Befehle empfängt er via Tastatur. Hin und wieder kommt es zu

vom Programm darf man nicht erwarten. Was man hingegen erwarten darf, ist so das Übliche: Hier einen Gegenstand aufklauben, ihn dort einsetzen, und sich gegen bare Münze bessere Ausrüstung zusammenkaufen. Damit man unterwegs nicht verlorengieht, liegt eine Landkarte bei.



Bisher klingt das zwar alles wenig originell, aber auch nicht richtig schlecht. Bloß die technische Ausführung, owoh! So nimmt die Grafik zwar gut zwei Drittel des Screens ein, ist aber ebenso farb- wie detailarm und macht überhaupt einen recht antiquierten Eindruck. Auch der Schlummer-Sound gehört mehr zur Kategorie „Motivationskiller“, als daß er rechte Abenteuer-Stimmung aufkommen ließe, ist aber immerhin abschaltbar. Weitaus ärgerlicher ist das ständige Nachladen von Diskette, sobald der Held ins nächste Bild läuft. Wer weder Festplatte noch Zweitlaufwerk besitzt, sollte also zumindest etwas für häufige Kaffeepauschen übrig haben!

Mit einem Wort, der „ver-

rückte Hund“ ist mehr ein alter, zäher Hund. Den Programmierern seien ein paar Nachhilfestunden bei ihren amerikanischen Kollegen dringend ans Herz gelegt - immerhin drohen sie uns durch den Untertitel „Volume 1“ weitere Adventures gleicher Machart an. Aber wir lassen uns nicht einschüchtern: Es gibt viel zu tun, legen wir's vorerst weg (pb)



The Adventures of Maddog Williams

Grafik: 48%

Sound: 29%

Handhabung: 41%

Spielidee: 52%

Dauerspaß: 46%

Red. Urteil: 44%

Variabel

Preis: noch offen

Hersteller: Iliad/Game Crafters

Genre: Abenteuer

Spezialität: 5 Disks, Handbuchabfrage. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, Spielstände sind natürlich speicherbar.





STEFAN OSSOWSKI'S SCHATZTRUHE PRÄSENTIERT

Wir bringen Ihren Drucker auf Touren!

STEFAN OSSOWSKI'S
SCHATZTRUHE
PRÄSENTIERT

STEFAN OSSOWSKI'S
Schatztruhe präsentiert

PPrint-DTP
deutsch

159



AMIGA

empf. Verkaufspreis DM 99,00

159 PPrint-DTP

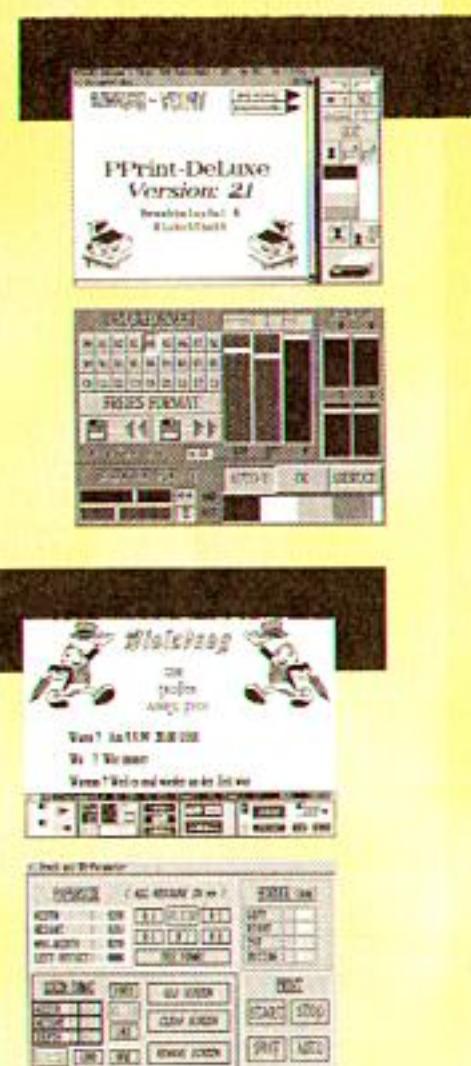
ISBN 3-96084-159-9

»PPrint-DTP« ist ein Programm zur Erzeugung von Drucksachen im Heimbereich, für Sportvereine oder private und gewerbliche Zwecke. Mit PPrint-DTP in der Version 1.1 können Sie Texte beliebig mit Grafiken mischen und millimetergenau positionieren.

Die maximale Größe der zu erstellenden Werke beträgt 1024 x 1024 Punkte bei einer Druckgröße von bis zu 1m x 1m. Auf dem Bildschirm werden 16 bzw. 32 Farben gleichzeitig dargestellt und die Benutzeroberfläche kann im Lores-, Hires- und Interlace-Modus laufen.

PPrint-DTP arbeitet nach dem WYSIWIG-Prinzip, ist vollkommen mausgesteuert und multitaskingfähig! Einen Grafikeditor zur Bildbearbeitung finden Sie innerhalb des Programmes ebenso, wie Funktionen zur Anpassung von Farbpaletten. Selbstverständlich können Sie IFF-ILBM-Grafiken verarbeiten und in Ihre Druckwerke einbinden. Im Lieferumfang sind 4 Disketten mit Kleingrafiken enthalten. PPrint-DTP kostet mit deutschem Handbuch und insgesamt 5 Disketten nur

DM 99,-.



P01 **DM 40,-**

5 Zusatzdisketten
mit Kleingrafiken

P02 **DM 70,-**

10 Zusatzdisketten
mit Kleingrafiken

P03 **DM 40,-**

5 Zusatzdisketten
mit Zeichensätzen

Druckertreiber -
für den professionellen Ausdruck

P04 **DM 89,-**
Turbo Print II

P05 **DM 169,-**
Turbo Print Professional

P06 **DM 29,80**

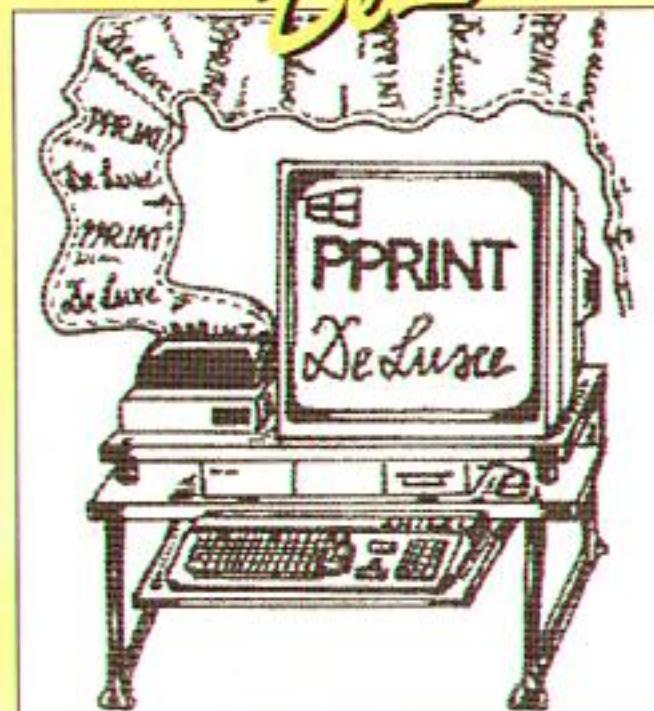
Zeichensatz-Editor
für PPrint Deluxe

P07 **DM 59,-**

Update PPrint auf PPrint Deluxe
(Original-Diskette einsenden)



PPrint



Nr. 189

DEUTSCHE
AMIGA
VERSION

189 PPrint DeLuxe

ISBN 3-86084-189-0

»PPrint DeLuxe« ist die Profi-Version unseres beliebten Druckprogrammes »PPrint-DTP«. Ab sofort können Sie bis zu 50 Seiten gleichzeitig im Speicher bearbeiten, Vektorzeichensätze einsetzen, individuelle Füllmuster erstellen und dabei noch alle Daten der Normalversion weiterverarbeiten!

Zahlreiche neue Grafikfunktionen und eine Rundungsoption zur Beseitigung des Treppen-Effektes sind außerdem hinzugekommen. Im Lieferumfang sind vier Vektorzeichensätze für skalierbare Schriften und zahlreiche neue Kleingrafiken enthalten. PPrint DeLuxe setzt neue Maßstäbe im Bereich der semiprofessionellen Druckprogramme und wird mit einem hervorragenden deutschen Handbuch ausgeliefert.

DM 149,-

Schicken Sie mir bitte folgende Programme

per **V-Scheck DM 3,-** (Ausland DM 6,-)
 Nachname DM 8,- (Ausland DM 25,-)

PPrint-DTP ISBN 3-96084-159-9
 PPrint DeLuxe ISBN 3-86084-189-0
 P01 **P02** **P03** **P04** **P05** **P06** **P07**

Name

Straße

PLZ/Ort

Ritter anfordern an Stefan Ossowski's Schatztruhe · Veronikastr. 33 · W-4300 Essen 1

Erweiterungen

Stefan Ossowski's Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33 · W-4300 Essen 1

Tel. (02 01) 78 87 78
FAX (02 01) 79 84 47

PANZER BATTLES

Die Waben von Stalingrad

Die Freunde strategischer Bienenwabenkost dürfen aufatmen: Endlich hat ein Hersteller den allgemeinen Befehlsnotstand erkannt und den Nachschub wieder ins Rollen gebracht. Das Faszinierende dabei ist, daß es diesmal weder SSI noch ARC war!

Aber SSG, die „Strategic Studies Group“ aus Australien, heißt schließlich nicht umsonst so ähnlich wie die großen Strategie-Brüder – das ließ sich letztes Jahr bereits mit „Halls of Montezuma“ überprüfen, wo man acht historische Schlachten von und mit unseren amerikanischen Freunden nachspielen durfte. Zielstrebiger nähern wir uns damit schon dem wesentlichen Unterschied zwischen Panzer Battles und besagtem Frühwerk der Känguruh-Strategen: Wir marschieren nach Rußland! Von Minsk, 1941, bis Korsun, 1944, reichen die sechs Szenarios, gespielt wird dabei in (maximal 99) Runden, wahlweise gegen einen Freund oder die Maschine. Und, wie könnte es anders sein, am Ende bekommt man eine Beurteilung in Form von Victory Points.

Nicht viel Neues also hinter der Wolga, man jagt seine 60 Bataillone halt kreuz und quer über das leidlich gezeichnete Sechseck-Terrain, informiert sich per Pull-

down-Menüs über die aktuelle Lage und erteilt seine Befehle mittels zahlreicher Icons. Grafisch wird zumindest volle PAL-Auflösung geboten, außerdem ist ein Malprogramm enthalten, mit dem man sogar seine eigenen Karten und Icons zeichnen kann. Musik und Effekte sind unter aller Kanne, die Maussteuerung arbeitet ein klein wenig zäh. Alles in allem ist dieses Waben-Strategical zwar weder so spannend wie z.B. „Battle Isle“, noch annähernd so hübsch – aber wer sagt, daß ein Rußlandfeldzug hübsch sein muß? (mm)

Panzer Battles

Grafik: 37%
Sound: 12%
Handhabung: 57%
Spielidee: 53%
Dauerspaß: 57%
Preis/Leistung: 50%
Red. Urteil: 55%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: SSG
Genre: Strategie
Spezialität: 1MB erforderlich, englische Anleitung, Zweitlaufwerk wird unterstützt.



BONANZA BROS.

Umsetzung gelungen – Spiel tot?



Gut geklaut ist halb gewonnen?

Segas Automaten-Vorbild dürften die wenigsten von Euch kennen, war es doch in kaum einer Spielhalle zu finden. Kein Wunder, das Teil ist schlicht und ergreifend langweilig. Und jetzt ratet mal, was die Konvertierer von U.S. Gold daraus gemacht haben...

Na, eine originalgetreue Umsetzung, was sonst? Daher dürfen auch wir uns jetzt mit der erschütternden Geschichte der Ganovenbrüder Mobo & Robo beschäftigen, die gerade beschlossen haben, von nun an sauber zu bleiben. In dieser entscheidenden Situation bekommen die beiden einen etwas merkwürdigen Auftrag: Sie sollen den Sicherheitsdienst ihres Auftraggebers auf die Probe stellen, indem sie bei ihm einbrechen und bestimmte Gegenstände mitgehen lassen.

Gesagt, geklaut: Auf dem dreigeteilten Screen mopst der eine Spieler auf dem unteren Streifen, der andere (falls vorhanden) auf dem oberen, dazwischen gibt's einen Übersichtsplan des jeweiligen Gebäudes, sprich Levels. Aussehen tut's ähnlich wie „Hudson Hawk“, vom Spielerischen her ist es ungefähr „Home Alone“ mit umgekehrten Voraussetzungen. Leider weist es auch die kombinierten Schwachpunkte dieser Games auf: Langweiliger Spielablauf und eine problematische

(Stick-) Steuerung, wobei vor allem das Überspringen von Hindernissen zur Qual werden kann!

Die knuddelige Comicgrafik ist sicher nett, der Düdelsound läßt sich abschalten, und die Masse an Features & Optionen ist beeindruckend (Zeitlimit, Bonuslevel, die Zahl der Leben ist einstellbar, tausenderlei Screenanzeigen), aber unterhaltsam sind die Brüder deswegen noch lange nicht. Merke: Was schon im Original kein Feuerwerk war, kann als Remake halt höchstens ein Knallfrosch werden. (od)



Bonanza Bros.

Grafik: 72%
Sound: 53%
Handhabung: 46%
Spielidee: 42%
Dauerspaß: 41%
Preis/Leistung: 46%
Red. Urteil: 42%
Variabel
Preis: ca. 84,- DM
Hersteller: U.S. Gold
Genre: Action
Spezialität: Deutsche Minimalanleitung und Poster.

NO BUDDIES LAND

Ein Schlag ins Wasser



Rette mich, wer kann!

Wie soll man nur den 8345sten Test eines Plattformspiels einleiten? Vielleicht, indem man schreibt, daß es die Newcomer von Expose gemacht haben? Nö, das hatten wir bereits bei ihrem „Son Shu Si“. Überhaupt gibt's hier recht wenig, das wir nicht schonmal hatten...

Das soll uns aber nicht davon abhalten, die Vorgeschichte zum besten zu geben: Ein humoriger Magier hat sich einen feucht-fröhlichen Spaß erlaubt, seither regnet es tagein, tagaus, und das Land versinkt in den Fluten. Wer klettert jetzt hinauf in die Wolken, um den Fluch wieder rückgängig zu machen?

Wir haben uns bereit erklärt und sind durch die fünf vertikal scrollenden Landschaften gelaufen bzw. gehüpft. Die Erbsenpistole fest umklammert, haben wir Spinnen und Raupen in die Flucht geschlagen und herumliegende Hot-Dogs gemampft, damit sich nach Feindberührung unser Lebenssaft wieder regenerieren konnte. Wir haben brav alle Münzen aufgesammelt und sie im Shop gegen zeitweilige Unverwundbarkeit und bessere Waffen eingetauscht. Dabei haben wir uns andauernd gefragt, warum auch hier der ständig steigende Wasserpegel Trödler in die Tiefe reißt, wo wir das alles doch schon so oder

ähnlich in der „Killing Game Show“ und „Flood“ durchgemacht haben...

Dazumals gab's aber einen wohldosierten Schwierigkeitsgrad, hier gibt's gleich zu Beginn äußerst verzwickte Plattformen und Gegner, die immer im ungünstigsten Moment auftauchen. Man hat nur drei Leben und wird nach jedem Heldentod weit, weit nach hinten versetzt – wäre das Game nicht so ein tödig, könnten wir es jedem Profi empfehlen. So aber bleibt trotz Bonbon-Grafik und niedlicher Musik nur ein Fazit: Mehr frustig als lustig! (rl)



No Buddies Land

Grafik: 63%
Sound: 69%
Handhabung: 61%
Spielidee: 42%
Dauerspaß: 46%
Preis/Leistung: 50%

Red. Urteil: 48%

Für Experten

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Expose/Loriciel
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Keine Highscores, aber wenigstens 'ne Pausefunktion.

DER FLUCH DES DRACHEN

Nostalgisches Vergnügen

Lang, lang ist's her, da waren „Shanghai“ und Konsorten dick im Geschäft – heute ist das Genre so out wie man nur sein kann. Aber wer weiß, vielleicht ist es ja auch bloß höchste Zeit für eine neue Variante?

Zeit oder nicht, Mac Soft hat eine herausgebracht. Das heißt, von „neu“ kann eigentlich kaum die Rede sein, der verfluchte Drache hält sich regeltechnisch ziemlich eng ans mittlerweile klassische Vorbild. Es gilt also einmal mehr, ein Häuflein Spielsteine nach und nach paarweise wegzu klicken – wie gewohnt müssen die Klötze dazu identisch aussehen und vor allem freiliegen. Soweit also wirklich nichts Neues im Osten, auch daß der Solo-Grübler in aller Ruhe nachdenken darf, kennt man von vergleichbaren Asiaticals. Selbst der Wettkampfmodus mit Zeitdruck ist ein alter Bekannter, hier dürfen bis zu vier Spieler (jeweils abwechselnd) gegeneinander shanghaien. Aber jetzt kommt's: Wie wäre es mal mit einer Variante, wo lediglich die Symbole der beiden gerade angeklickten Spielsteine zu sehen sind, und man sich die restlichen merken muß? Oder probiert doch mal den Memory-Modus und versucht, die Steine der numerischen Reihenfolge nach wegzu klicken... Erstaunlich aber wahr – die-

ses Spiel bietet genug Abwechslung, um das alte Shanghai-Fieber wieder auffackern zu lassen! Denn auch technisch gibt es wenig auszusetzen, die Maussteuerung funktioniert tadellos, allerlei Funktionen wie z.B. Zugrücknahme oder Zugvorschläge sind im Angebot, und es stehen vier verschiedene Grundaufstellungen und ebensoviele Steinsets zur Wahl. Da verzeiht man sogar die fehlende Musik und begnügt sich mit den dürftigen FX. (rl)



Der Fluch des Drachen

Grafik: 38%

Sound: 9%

Handhabung: 74%

Spielidee: 43%

Dauerspaß: 67%

Preis/Leistung: 65%

Red. Urteil: 62%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Mac Soft

Genre: Strategie

Spezialität: Kick 2.0- und Festplattentauglich, Save-Option, kein Kopierschutz.



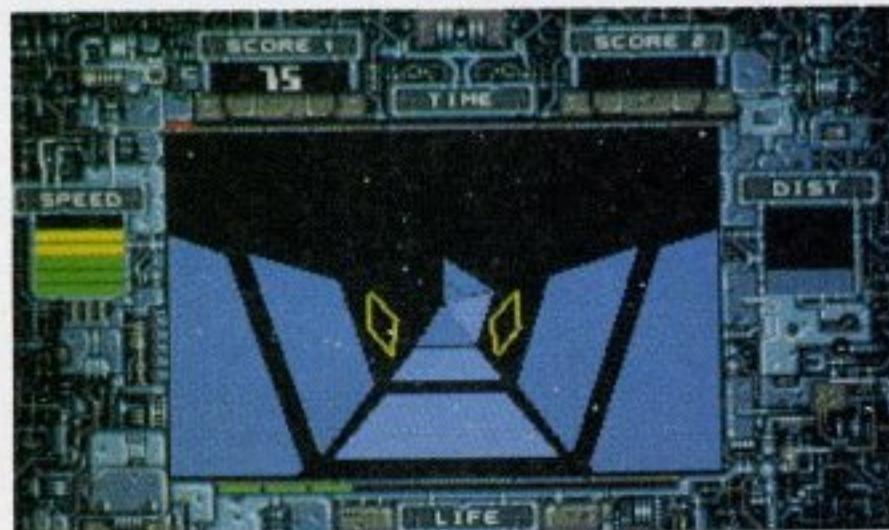
PSYBORG

Wenn's nach dem Willen von Loriciel geht, dann heißt die Autobahn der Zukunft Vortex, hat bis zu zwanzig Spuren und verbindet ganze Planetensysteme miteinander. Geschwindigkeitsbegrenzungen gibt's aber keine...

Insgesamt 40 Gestirne verknüpft hier das intergalaktische Highway-Netz, auf allen halten sich diese Aliens versteckt. Die müssen natürlich eliminiert werden, deshalb sind wir ja überhaupt unterwegs. Im Unterschied zu unseren irdischen Schnellstraßen sind die Fahrbahnen nicht plan nebeneinander, sondern ringförmig angeordnet - sozusagen vieleckige Tunnels mit befahrbaren Seitenwänden. Leider befinden sich die Strecken in einem miserablen Zustand! Schlaglöcher verunzieren den Asphalt, Klebefelder erzwingen flotte Bremsmanöver, und noch dazu fehlen oft genug ganze Teilstücke, so daß ohne blitschnellen Spur-

wechsel bzw. Sprungfelder oder Teleporter gar nichts mehr geht. Wer trotz aller Widrigkeiten ein Vortex-Ende erreicht, darf in einer kurzen Zwischensequenz miterleben, wie eins der bösen Aliens hops geht. Grundsätzlich ist Psyborg also ein Ableger von „S.T.U.N. Runner“, und gar kein übler: Das grimmige Zeitlimit zwingt zu ständi-

gem Bleifuß, wer aber nicht vorausschauend rast, übersieht die Felder für Zusatzzeit und -leben oder gar die Shops, wo es nützlichen Kleinkram gibt. Das mit dem Rasen ist wörtlich gemeint, denn die (sehr simple) Vektorgrafik ist wirklich rasant schnell, dafür muß man ohne Musik und mit spärlichen FX auskommen. Im Gegensatz zu Domarks Ar-



Freie Fahrt für freie Alien-Jäger!

Erinnert Ihr Euch: Vor zwei Jahren gab's schon mal ein Spiel mit genau demselben Titel. Ach, das war doch dieses witzige Comic-Adventure? Richtig, in der Action-Version ist die berühmte Zeichentrick-Sippe aber nur noch halb so lustig...

...kostet dafür aber auch nur die Hälfte! Insgesamt vier Abschnitte haben sich die Budget-Softler von Hi-Tec ausgedacht, in jedem darf man ein anderes Mitglied der berühmten SF-Family dirigieren. Den Anfang macht Vater George, der unbemerkt seinen Arbeitsplatz verlassen will. Dazu muß er durch allerlei Räume laufen, mit dem Lift fahren und herumliegende Gegenstände aufsammeln, wobei es gefährlichen Maschinen, tückischen Bodenplatten etc. auszuweichen gilt. Ist das geschafft, darf man in einer kurzen Zwischensequenz mit dem Jetcar durch die Stadt flitzen, um anschließend Jane Jetson beim Ein-

Vater George sucht den Spielspaß



fangen eines (Roboter-) Hundes zu assistieren. Dann kommt wieder eine Rennsequenz, danach ist Judy Jetson dran, die während eines Popkonzerts sechs Herzen aufsammeln muß. Das Schlußlicht bildet der kleine Elroy, er will aus seiner labyrinthartigen Schule ausbüchsen, nachdem der Hausmeister schon die meisten

Türen abgeschlossen hat. Okay, die Grafik ist für ein Budgetspiel ganz ordentlich, vor allem sehen die Sprites ihren Cartoon-Vorbildern sehr ähnlich. Sound (wahlweise Musik oder lahme FX) und Joysticksteuerung kann man auch so lassen, dafür halten sich die spielerischen Qualitäten dieses Actionadventures leider in engen

cade Umsetzung kann Loriciels Version des Themas aber mit einer gelungenen Sticksteuerung aufwarten, Psyborg ist also durchaus für ein gelegentliches Adrenalinstoßchen gut. (rl)



Psyborg

Grafik:	44%
Sound:	36%
Handhabung:	72%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	54%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 84,- DM
Hersteller:	Loriciel
Genre:	Geschicklichkeit
Spezialität:	Paßwörter zur Vortex-Anwahl, Highscores werden gespeichert.

Grenzen. Da die (deutsche) Anleitung fast nichts erklärt, läuft man ziemlich planlos herum und klappt halt sämtliche aufklaubbaren Gegenstände auf. Das Aufregendste daran ist noch das Zeitlimit (C. Borgmeier)



The Jetsons

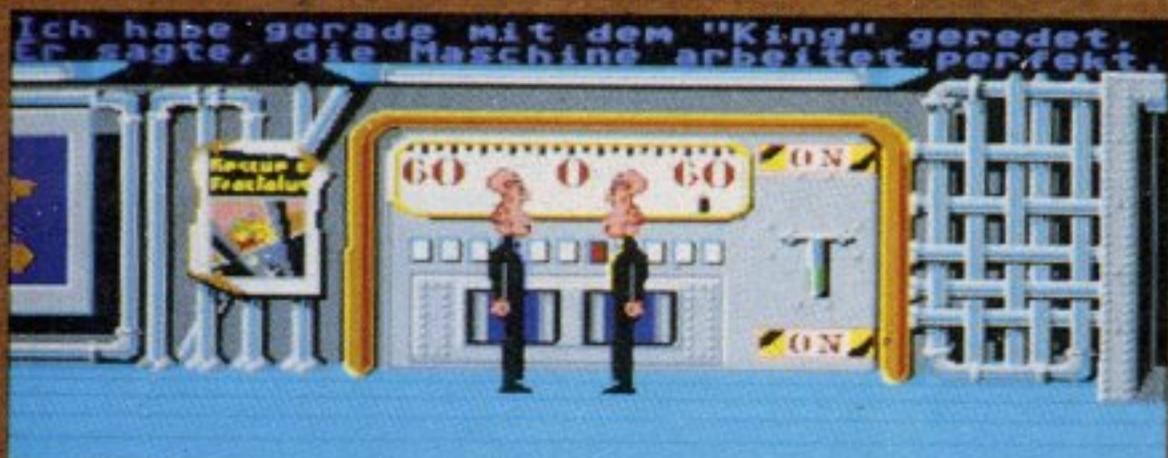
Grafik:	70%
Sound:	52%
Handhabung:	64%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	48%
Für Anfänger	
Preis:	ca. 39,- DM
Hersteller:	Hi-Tec
Genre:	Geschicklichkeit
Spezialität:	Keine Highscoreliste, Poster in der Packung.

THE JETSONS

KLASSIKER

ZAK MCKRACKEN

Die Zweiten werden die Ersten sein: Nach diesem Motto wurde die haarsträubende Alien-Invasion als erstes Lucasfilm-Adventure für den Amiga umgesetzt, während auf den übrigen Systemen längst das nicht minder witzige „Maniac Mansion“ erschienen war.



Die „übrigen Systeme“ hießen damals Apple II, C 64 und PC, wobei vor allem in Amerika der mittlerweile erschreckend seriös gewordene Apfelrechner als Spielemaschine Nummer Eins fungierte. Als Zak McKracken 1988 zunächst für diese drei Computerarten erschien, hatte Lucasfilm Games also bereits eine neue Ära der Adventures eingeläutet: Wo man sich bisher umständlich mit der Tastatur und einem meist ebenso unverständigen wie englischen Parser herumschlagen mußte, erstrahlte nun in hellem Glorienschein das voll menügesteuerte Eingabesystem der Männer um den Star Wars Regisseur. Dabei war (und ist) der untere Teil des Screens für eine Liste mit den wichtigsten Verben und den Inventory-Gegenständen reserviert, die durch simples Anklicken ausgewählt werden – wie ungeheuer prak-

tisch! Kein Wunder, wenn heutzutage jedes zweite Abenteuerspiel mit Klick-Steuerung aufwarten kann, allen voran die Sierra- und Dynamix-Games. Natürlich war die revolutionär vereinfachte Handhabung beileibe nicht der einzige Grund, warum sich der zackige Zak einen Spaltenplatz im Zockerolymp sichern konnte. Dazu hat garantiert auch die herrlich schräge Handlung ihr Scherlein beigetragen: Zak McKracken ist Sensationsreporter, und zwar einer von der Sorte, die schon so viele Stories getürkt haben, daß ihnen endgültig niemand mehr glaubt (der Packung lag sogar ein Exemplar seiner obskuren Postille bei). Es kommt, wie es kommen muß, Zak stößt auf seine erste wirkliche Sensation – Aliens wollen die Menschheit versklaven, indem sie über das Telefonnetz Verdummungssignale aussenden! Natürlich

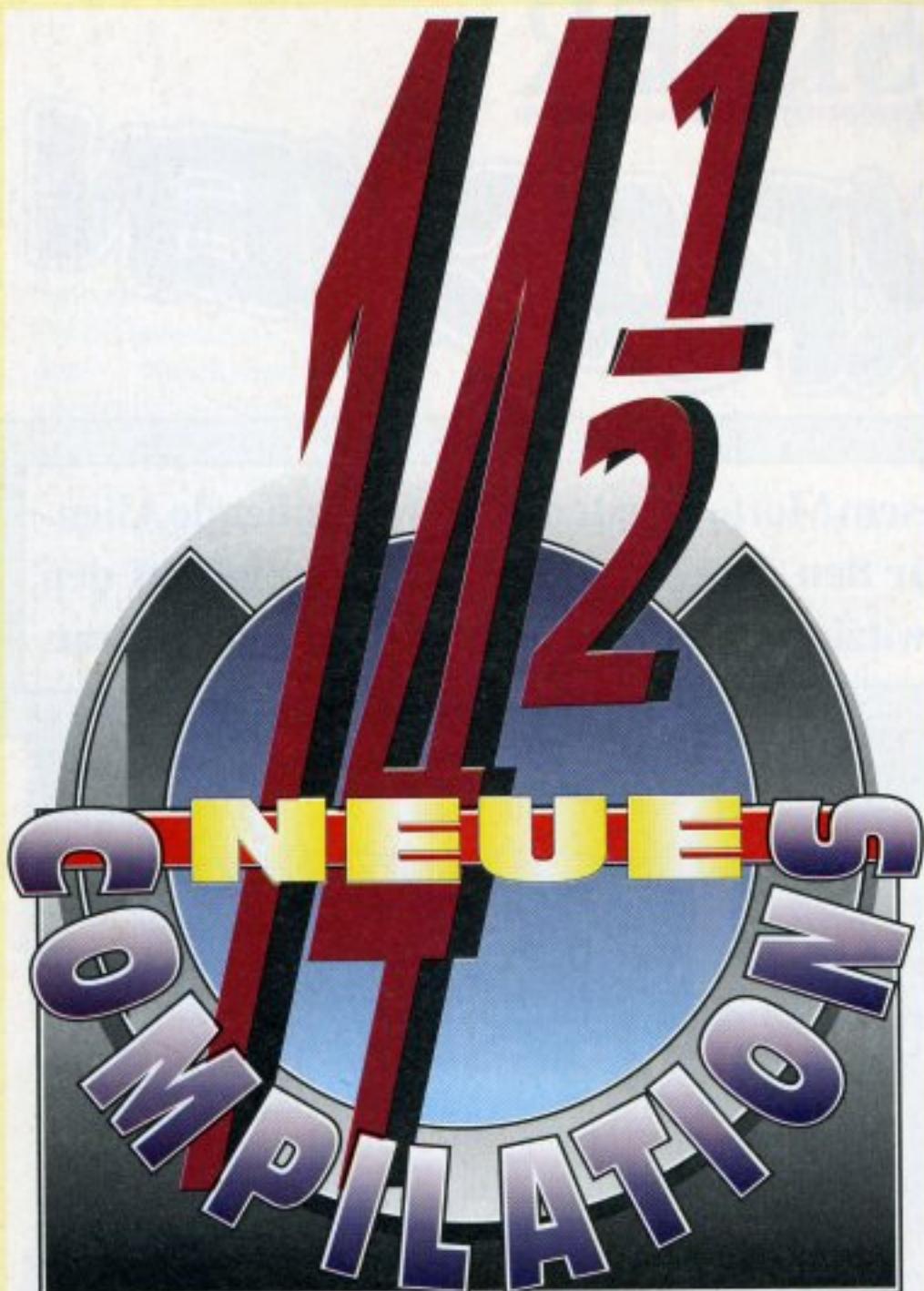
nimmt ihm kein Mensch diese Geschichte ab, weshalb er die Welt wohl oder übel im Alleingang retten muß. Vereinfacht wird seine Mission durch die auffällige „Tarnung“ der Außerirdischen, sie tragen nämlich allesamt Cowboyhüte mit Sehslitzen, Brillen, Schnauzbärte und riesige Faschingsnasen...

Trotz der aberwitzigen Gags und skurilen Rätsel ist die Handlung in sich absolut logisch, die Denksportaufgaben lassen sich samt und sonders mit etwas Geduld und Spucke lösen. Daß die meisten dennoch sehr lange an dem Game zu knabbern hatten, liegt einfach an seinem enormen Umfang! Der Grafik wurde zwar bei der 1989 erfolgten Umsetzung auf den Amiga das Scrollen beigebracht, aber auch danach überzeugte sie mehr durch die optischen Gags als durch ihre technischen Qualitäten. Die Soundbegleitung konnte mit gut gemachten FX und kurzen Jingles aufwarten, Musik gab's leider keine. Nur die (Menü-) Steuerung war so gelungen, daß Lucasfilm sie praktisch unverändert für die Nachfolgespiele übernahm, sie ist im verärgerten Vorgänger „Maniac Mansion“ ebenso zu finden wie in „Monkey Island“ und der ganzen Indy-Saga. Tja, was jetzt noch aussteht, ist die CD ROM-Version von Zak McKracken (für PC) sowie eine Umsetzung auf das CDTV. Wichtiger wäre uns aber, daß „Monkey Island 2“ und „Indy IV“ endlich den Weg auf die „Freundin“ finden! (mm)



Zeitspiegel: Gestern - Heute

Grafik:	71% - 65%
Sound:	62% - 56%
Handhabung:	83% - 80%
Spielidee:	91% - 84%
Dauerspaß:	90% - 86%
Gesamteindruck:	87% - 81%
Für Fortgeschrittene	



So, zwei Monate sind rum -
Zeit für die neuen Spielesammlungen.
Hat da gerade jemand „schon wieder?“
gemault? Was soll das denn bitte heißen?
Ich meine, wo diesmal doch echte
Highlights dabei sind! Wo wir sie
diesmal doch wieder so hübsch
alphabetisch geordnet haben! Wo es
diesmal doch so eine herrlich
krumme Zahl ist ...

Erinnert total
an Arnie:
Total Recall



2 HOT 2 HANDLE

Der leicht verfremdete Titel von Oceans neuer Sammelbox klingt ja recht vielversprechend - ob man sich an den vier Spielchen wirklich die Pfoten verbrennt? Wohl kaum, denn für 89 Mäuse erhält man hier nur einen gut abgehangenen Querschnitt durch's Action-Repertoire: **Golden Axe**. **Total Recall**

und **Shadow Warriors** sind grafisch recht ansprechende, aber spielerisch halt nur solide Horizontal-Kloppereien; mit **Super Off Road** liegt noch eine leidlich gute Raserie aus der Abteilung „Vogelperspektive“ in der Schachtel. Trotz deutscher Anleitung nun wirklich nix Besonderes.

5TH ANNIVERSARY

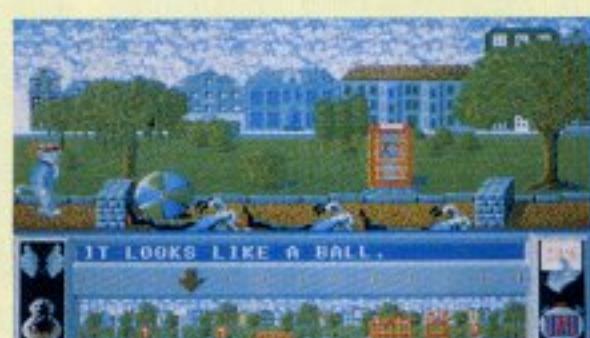
Zum fünften Firmengeburtstag schenkt Euch Rainbow Arts für 89,- DM eine Packung mit „10 Hits“, zwei für jedes Jahr. Das mit den Hits darf man aber nicht so wörtlich nehmen. Sicher, **Rock'n'Roll** war und ist ein tolles Geschicklichkeitspiel, und der Gauntlet-Clone **Garrison** gilt zu Recht als Klassiker. Aber **Startrash** (Geschicklichkeit), **Denaris** (Ballern), **Jinks** (Horizontal-

Breakout), **Realm of the Trolls** (Plattformen) und **Spherical** (Action-Tüftelei) sind dann nur noch guter Durchschnitt. Und von **Bad Cat** (Katzen-Olympiade), **Danger Freak** (Stunt-Action) und **Graffity Man** (Sprüh-Action) reden wir besser erst gar nicht. Wäre da nicht das verlockende Preis/Leistungsverhältnis, könnte man sich dieses Geschenk schenken.



Ein Ninja
kommt selten
allein:
Shadow Warriors

Von Flummis
und Sternenmüll:
Startrash



Bad Cat -
Olympia
für die Katz?



Der Baller-Knaller: X-Out

Turrican 2 -
Turri forever!



Die Cinematique-Premiere:
Future Wars

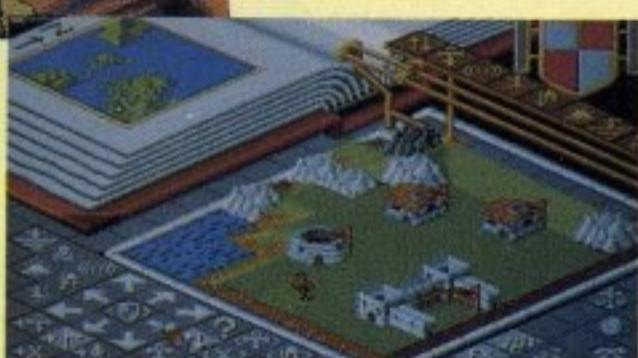
Prachtvoller Adventure-Spaß:
Op. Stealth



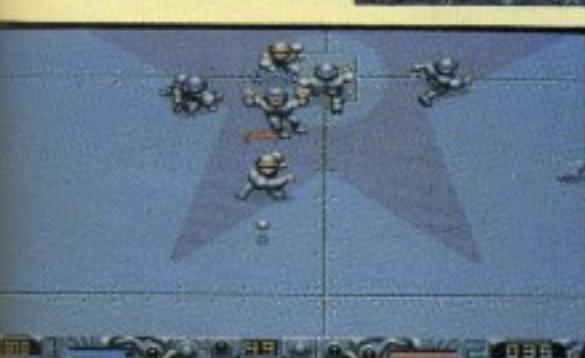
Grafik-Power von übermorgen:
Space Ace



Ein Poppi für Pappi:
Populous



Es darf wieder gerempelt werden:
Speedball 2



Cadaver - Isometrik der edlen Art!



Ohne Jubiläums-Brimborium geht's erheblich besser: Hinter dem Allerweltstitel verbirgt sich eine weitaus interessantere Sammlung von Rainbow Arts. Für 89,- DM erhält der Käufer zwar nur vier Games, dafür sind es diesmal wirklich durchwegs Hits! **Turrican 1 & 2** sowie **X-Out** sind jedem Baller-

Freak ein Begriff, und den Torschützenkönig **Kick Off** braucht man Digi-Fußballern wohl auch nicht mehr groß vorzustellen. Ein Wahnsinns-Angebot für Neu-Amigianer, eine deutsche Anleitung gibt's obendrein - so stellen wir uns eine Spitzen-Compilation vor!

ACTION PACK

Der Preis bleibt gleich, nur der Inhalt wird immer weniger: Software 2000 legt für 89 Mäcker gar nur drei Games in die Schachtel, zwei davon lassen allerdings jedes Abenteurer-Herz höher schlagen. Gemeint sind **Future Wars** und **Operation Stealth**, die beiden Cinematique-Klassiker von Delphine Soft. Wer gerne knobelt und etwas für tolle

Präsentation übrig hat, wird begeistert sein! Nicht ganz so begeisternd ist **Ooze**, der dritte im Bunde. Aber schlecht ist dieses Text/Grafik-Frühwerk der „Spirit of Adventure“-Macher um Guido Henkel ja nun auch wieder nicht - wenn man noch keines der drei Spiele besitzt, lohnt die Anschaffung auf jeden Fall.

AWARD WINNERS

Was mögen das wohl für Preisträger sein, die Empire da samt deutscher Anleitung für 84,- DM verhökern will? Nicht die Schlechtesten: Die strategische Götterdämmerung mit **Populous** macht auch heute noch Laune, die Hektik-Tüftelei **Pipe Mania**

macht auch heute noch süchtig, und die Grafik-Orgie **Space Ace** ist auch heute noch ein Augenschmaus. Dazu gibt's **Kick Off 2**, viel mehr kann man für den Preis nun wirklich nicht verlangen!

BITMAP BROTHERS COMPILATION

Kommen wir für einen Moment zurück zur Formel „3 für 89“, denn so hält es auch Renegade bei der Compilation-Premiere. In ihrer mit „Volume 1“ untertitelten Sammlung hat die Bitmap-Bruderschaft einmal **Speedball 2** versteckt, den Oberbrutalo unter den Brutalo-Sportspielen. Dann gibt's hier noch **Cadaver**, schlicht

und ergreifend das beste Actionadventure in Iso-3D. Abgerundet wird die Sache durch den Baller-Oldy **Xenon**, der seinem weltberühmten Nachfolger keineswegs nachsteht. Summa summarum macht das zwei Joker-Hits und einen Klassiker, jedes Urteil unter „super“ verbietet sich daher von selbst!



CHAMPIONS

Auch bei Krisalis begnügt man sich mit drei Spielen, andererseits begnügt man sich hier auch mit bescheidenen 59,- DM. Das macht die Sammlung zum echten Sonderangebot für Sport-Fans: **Manchester United** ist eine der besten Computer-Dribbelieben überhaupt, vereint es doch Rasen-Action und Soccer-Management. Strategie pur ist beim **W.C. Boxing Manager** gefragt, der sich

grafisch weit über die Genre-Konkurrenz erhebt. Der schwächste Titel ist hier **Jahangir Khan Squash**, die erste Versoftung des schnellen Hallensports. Tja, und da selbst dieser „Schwächling“ im Joker-Test mit 74 freudlichen Prozenten abgeschnitten hat und es außerdem eine deutsche Anleitung gibt, hat die Sammlung ihren Namen durchaus verdient.

LES STARS

In Frankreich hält man nicht sooo viel von Bescheidenheit, für vier Games will Loricel 99 Steine sehen. Schön und gut, die tüfteligen Geschicklichkeitstests sind allesamt nicht übel, reißen andererseits aber auch keinen vom Hocker. Angesagt ist zweimal Platten-Färben mit **Skweek** und dem Nachfolger **Super Skweek**, einmal Bäll-

chen-Hüpfen in **Bumpy** (hierzulande eher als „Pop Up“ bekannt) und schließlich eine hektische Wanderschaft im Stil von „Brat“ (mit indirekter Steuerung) durch's **Builderland**. Alles recht nett zu spielen und auch ganz adrett anzusehen, für einen knappen Huni könnte man aber mehr erwarten.

MEGA BOX

Die Jungs von Rainbow Arts waren in jüngster Zeit wirklich fleißig, hier kommt ihre dritte Compilation des Tages. Aber obwohl keines der fünf Spiele wirklich mies ist, können sie trotz deutscher Anleitung den Preis von 99,- DM nicht hundertprozentig rechtfertigen. So ist **Oil Imperium** zwar eine ausgezeichnete Wirtschaftssimulation, aber halt wahrlich

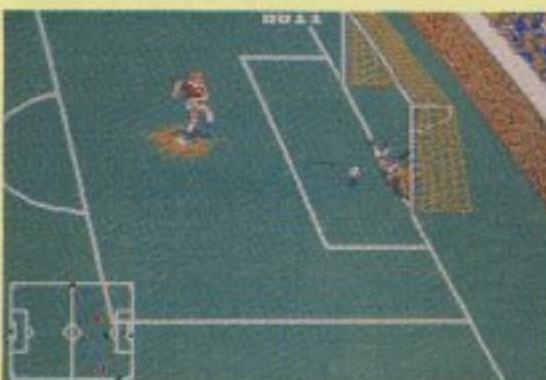
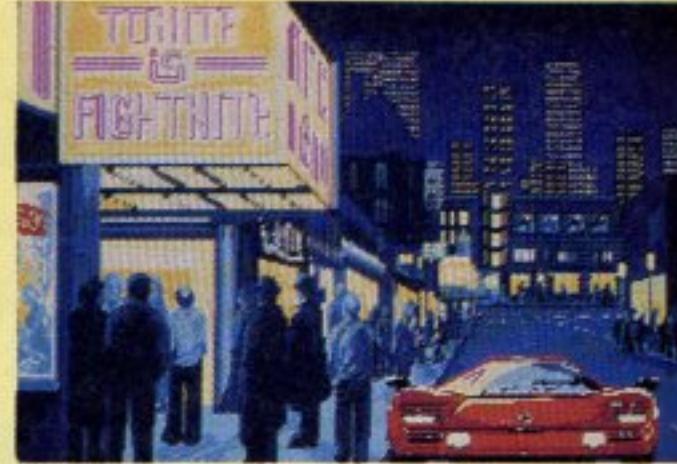
nicht mehr taufrisch, **Conqueror** ist frischer aber nicht so ausgezeichnet. Ähnliches gilt für das putzige Fantasy-Sportspektakel **Grand Monster Slam**, **Rock'n'Roll** (hatten wir schon) und die Steinerei **The Curse of Ra** - alles entweder arg betagt oder ziemlich mittelprächtig. Na, immerhin viel Abwechslung für's Geld.

MONSTER PACK VOL. 2

Schön anzusehen sind ja alle drei Spiele, die Psygnosis hier für 79,- DM vertragscht, so richtig schön zu spielen ist hingegen nur ei-

nes - nämlich **The Killing Game Show**. Die Space-Opera **Awesome** konnte hingegen nie so richtig überzeugen, und **Beast II** ist ohne

Schreibtischarbeit
für Grafik-Fans:
W.C. Boxing
Manager



Der Soccer-Mix:
Manchester
United

Schöne
bunte Welt:
Super Skweek



Der Wander-Knabe
im Builderland

Verfluchte Steine:
The Curse
of Ra



Da ist Musik drin:
Rock'n'Roll

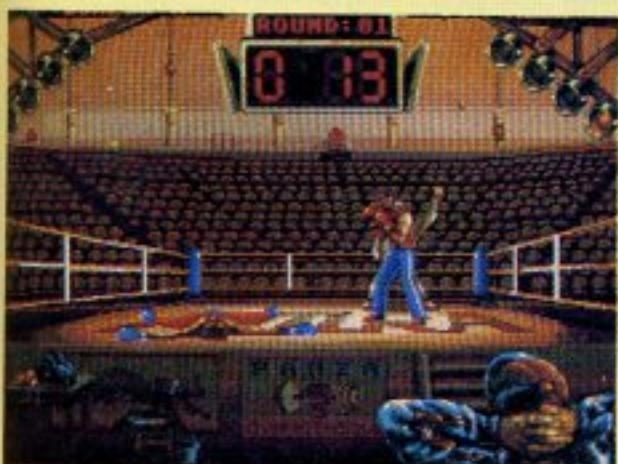
Ein Robbi
läßt's krachen:
The Killing
Game Show



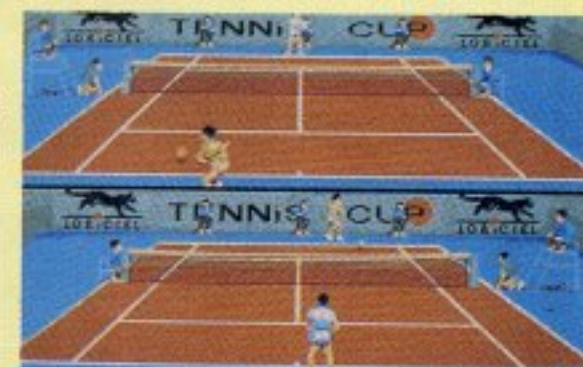


Biestig schwer:
Beast II

Liieeb:
Super Puffy's Saga



Männersport:
Panza Kick Boxing



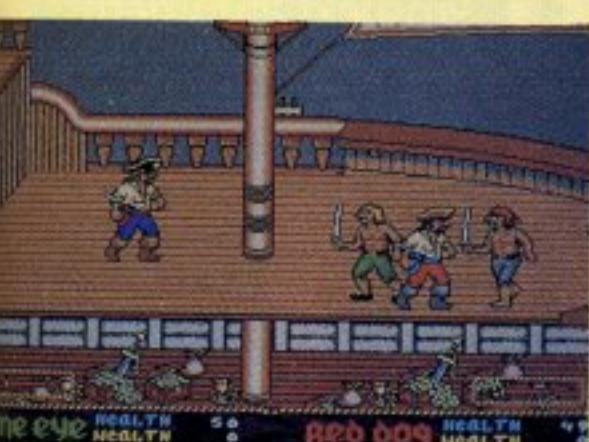
Geteiltes Vergnügen,
doppeltes Vergnügen:
Tennis Cup



Zum Einschlafen:
S.T.U.N. Runner



Action mit
(Enter-) Haken
und Ösen:
Skull & Crossbones



Cheat und Komplettlösung wenig mehr als ein beeindruckendes Grafik-Demo. Auch wenn hier Action in allen Farben und Formen

geboten wird, auch wenn der Preis stimmt – das Monster Pack fällt gegenüber der Compilation-Konkurrenz erkennbar ab.

SILVER GAMES

Was wäre ein Compilation-Special ohne zumindest zwei Sammlungen von UBI Soft? Kaum vorstellbar, eben. Ihr erster Streich kostet 89 Deutschmark, bietet eine deutsche Anleitung und vier passende Spielchen: **Master Grand Prix** befriedigt so halbwegs Renngelüste, im übrigen gibt's recht anspre-

chende Joystick-Action. Am besten gefällt davon **Rick Dangerous**, aber auch **Super Puffy's Saga** und **Twin World** versprechen ein paar unterhaltsame Stunden vor dem Monitor. Nicht viel Weltbewegendes dabei, aber sonst hätte die Compilation wohl auch „Gold Games“ heißen müssen..

SPORT'S BEST

Zugegeben, unter „best“ stellen wir uns etwas anderes vor, schon überhaupt für 99,- DM. Man könnte es aber auch schlechter treffen als hier bei Loriciel, denn **Panza Kick Boxing** ist schließlich eine der überzeugendsten Demonstrationen, wie asiatischer Kampfsport am Computer auszusehen hat. Auch die Racketschwin-

ger können mit dem optionsreichen Splitscreen-Match **Tennis Cup** durchaus zufrieden sein, lediglich die Rennfahrer gucken in die Röhre – **Turbo Cup** ist eine eher peinliche Veranstaltung. Für einen guten Fuffi hätte die Sache anders ausgesehen, aber bei dem Preis reicht's nur für's Mittelfeld.

SPORT GAMES HIT

Hier steht zwar Hit auf der Box, wer sie aufmacht, findet darin aber nur einen: **Great Courts** bietet nach wie vor Tennis vom Feinsten! Drei übrigen Schachtel-Insassen sind dann nicht mehr so das Gelbe, **Master Grand Prix** zieht sich noch am besten aus der Affaire, das nahezu unspielbare **Super Ski** und die

verunglückte Automatenumsetzung **Hard Drivin'** (Autorennen mit Vektorgrafik und unerträglicher Steuerung) hätten hingegen lebenslange Dunkelhaft verdient. Trotz deutscher Anleitung sind die geforderten 89,- DM in diesem Fall auf der Bank besser aufgehoben als bei UBI Soft.

TNT 2

Fünf Arcade-Umsetzungen samt deutscher Anleitung verspricht Domarks explosives Sonderangebot, darunter allerdings zwei absolute

Rohrkrepierer: Sowohl die Wasser-Hatz **Hydra** als auch die Vektor-Hatz **S.T.U.N. Runner** zählen eindeutig zur Schlummersoft! **Skull &**





Crossbones bietet gerade noch erträgliche Action für Joystick-Piraten, Badlands ist eines der besseren Vogelperspektive-Rennen, und Hard Drivin' 2 konnte ja bekanntlich richtig gefallen (dabei hat just dieses Programm kein direktes Spielhallen-Vorbild...). Trotzdem halten wir diesen

Sprengstoff eher für einen Knallfrosch, und das, obwohl hier für 89,- DM auch mal der A500 Plus zum Zug kommt.

Das waren also unsere 14 vollwertigen Compilations, jetzt zur mit Spannung erwarteten „Halben“: Gemeint ist GBH, die neue Budget-Reihe von Gremlin. Hier

werden Oldies but Goodies in einer hübschen Mini-Box zum Preis von je 49,- DM neu aufgelegt, bisher sind bereits 10 Titel erhältlich. Darunter echte Hämmer wie bleistiftsweise „Super Cars“ „James Pond“ oder „Ultimate Golf“. Und das Beste: Alle Spiele laufen einwandfrei am A500 Plus! (ml)

TITEL	BE-WERTUNG	ANZAHL DER SPIELE	PREIS	HERSTELLER	GENRE
2 HOT 2 HANDLE	MITTEL	4	89,- DM	OCEAN	ACTION/SPORT
5TH ANNIVERSARY	MITTEL	10	89,- DM	RAINBOW ARTS	MIXTUR
ACTION PACK	SUPER	4	89,- DM	RAINBOW ARTS	ACTION/SPORT
ADVENTURE PACK	GUT	3	89,- DM	SOFTWARE 2000	ADVENTURE
AWARD WINNERS	GUT	4	84,- DM	EMPIRE	MIXTUR
BITMAP BROTHERS COMP.	SUPER	3	89,- DM	RENEGADE	MIXTUR
CHAMPIONS	GUT	3	59,- DM	KRISALIS	SPORT
LES STARS	MITTEL	4	99,- DM	LORICIEL	GESCHICKLICHKEIT
MEGA BOX	MITTEL	5	99,- DM	RAINBOW ARTS	MIXTUR
MONSTER PACK VOL. 2	SCHWACH	3	79,- DM	PSYGNOSIS	ACTION
SILVER GAMES	MITTEL	4	89,- DM	UBI SOFT	GESCHICKLICHKEIT/SPORT
SPORT'S BEST	MITTEL	3	99,- DM	LORICIEL	SPORT
SPORT GAMES HIT	SCHWACH	4	89,- DM	UBI SOFT	SPORT
TNT 2	SCHWACH	5	89,- DM	DOMARK	ARCADE

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,
täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

Software zum Anfassen,
alle Systeme,
großer Parkplatz,
leicht zu finden.

Jetzt auch im
TOPWARE

COMPUTER-CENTER
Leninallee 168
O-4020 Halle

Auf nach Halle

by Wolf Design

OASE



Nr.
2

Briefkopf
Roulette
Banner Druck
Landkartengenerator
Geldspielautomat

**Alle 2 Monate
mit neuer
Software!**

Oder aber direkt erhältlich bei Depot:

Intasoft GmbH

Nohlstr. 76 - 4200 Oberhausen

Tel.: 0208/24035 Fax: 80 90 15

Versandkosten bei Direktbestellung: Vorkasse 4,- / Nachnahme 8,-

Ab 25.3.92 bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

Computerferien Das Computercamp im Schwarzwald

BASIC • GFA-BASIC

'C'-Programmierung

Maschinensprache

Desktop-Video

Musik & Computer

IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST, Commodore C 64/C 128

AMERICAN SPORTS

Skaten, BMX, Bumerang, Baseball, Surfen, Football, Mountain-Bike

Freizeit

EUROPA-PARK, Rodelbahn, Rundflug, Kino und vieles mehr

**Sofort kostenlosen
Prospekt anfordern!**

Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

Lexerstraße 6

D-7800 Freiburg

Telefon (0761) 89 28 69

Telefax (0761) 89 28 84

BTX (0761) 89 28 91

K

LEINANZEIGEN

Suche Hardware

Suche PC-Engine Spiele wie z.B. Alien Crush, Parasolstars, sowie alles für CD. Dieter 089/8503831

Suche dringend ein Nullmodem-Kabel zur Verbindung zweier Amiga 500. Außerdem brauche ich das Spiel Conquestador. Nur mittwochs von 17.00 bis 18.00 unter 0913/602192 anrufen. Danke!

Stop! Suche gut erhaltenes Powerplay Utility Freezer Modul. Zahle bis zu 50 DM! Tausche auch gegen Software. Tausche Amiga 9/91 und 10/91 und Amigasoftware gegen Gameboy mit Spielen. Florian Schoel, Waldhofstr. 42, 8221 Nußdorf

Suche dringend defk. Philips Monitor CM8833 (Bildröhre muß in Ordnung sein). Saarbrücken und Umgebung. Ruft an unter: 0681/702170 (Frank)

Suche Speichererweiterung für Amiga! Muß aber billig sein! Auf 1 MB, höchstens 1,5 MB. Adresse: Kovacevic Mario, Drosselweg 40, CH — 4528 Zuchwil oder unter der Nummer: 065 25 51 65 (Vorwahl CH)

Suche Festplatte für Amiga 500. Zahle bis 400 DM. Möglichst Raum Hannover. Ruf an: 0511/553928

Suche Amiga 500 (muß 100 % OK sein!) für bis zu 400 DM. Wenn möglich mit TV-Modulator (50 DM). Tel.: 02203/21779, Stephan Hardt, Zypressenweg 8, 5000 Köln 90. Danke!

Suche dringend defekte Amigas 500/2000. Zahle gut. Tel.: 07172/8278

Suche Amiga. Speichererweiterung, Laufwerke, Disketten, Joysticks, X-Power-Cartridge etc. Nehme defekte und 100 % funktionierende

Geräte an. Preis nach VB. Suche auch PC und C 64 Zubehör. Faire Preise. Knut Brandenburg Saudi Wiemer & Trachte, P.O. Box 5627, Riyadh 11432, Saudi Arabia

Achtung dringend! Suche Amiga 500, 100 % OK, VB 300 DM. Mit o. ohne Zub. Tel.: 06421/77207

Bin 13 jährig und suche nicht zu teuren Amiga 2000, gut erhalten. Ev. mit Software und Zubehör. Nathan Luthi, Aussendorfstr. 18, CH — 8052 Zürich, Tel.: 01/3027173

Suche für Atari 800 XE Floppy und Datasette und auch Programme usw. Schreibt an M. Rügheimer, Coburger Str. 13, D — 6110 Hildburghausen

Suche günstig Amiga 500 und Farbmonitor, möglichst Raum Thür. da kein Fahrzeug vorh. Thomas Koschminski, Käferburgerstr. 32, D — 5210 Arnstadt/Thür.

Armer Schüler aus Ostdeutschland sucht preiswerten Amiga 500. Kann nur wenig Geld ausgeben. Monty Hilpert, August-Bebel-Str. 11, D — 6576 Triebes, Tel.: Triebes 374

Suche billigen Farbmonitor u. Drucker für meinen A 500. Verk. F 18 Interceptor für 40 DM. Schreibt an: Mirko Kültz, A-Wyspochowicz Str. 19, D — 3035 Magdeburg

Suche X-Power Prof. Cartridge. Biete 150 DM oder tausche gegen Lemmings u. 100 DM. Tausche Bun. Man. Prof. gegen Mad TV. Schreibt an C. Eberl, Banzel 17, 6573 Simmertal

Suche Festplatte 20 MB für Amiga 500 (kann bespielt sein). Suche auch Spiele: Nam, F 15 Strike Eagle, Monkey Island II, Elvira I u. II, Double Dragon III, Ralf Böhme. Tel.: 0211/434151, Fax: 0211/434152

Suche Amiga 500 mit Speichererweiterung (evtl. mit Farbmonitor). Angebote an Jens Schäfer, Kleiner Kamp 4, 3042 Münster, Tel.: 05192/4644

Suche für A 500 einen Farbmonitor

und Speichererweiterung auf 1 MB. Tel.: 05143/8421

Biete Hardware

Biete Amiga-Action-Reply II für 140 DM. 1/2 Jahr alt, so gut wie neu. Tel.: 05192/10115 Stefan Eckhardt

Verkaufe Atari Lynx mit California Games, Blue Lightning und Road Blasters & Netzteil & Dialogkabel für nur 350 DM. Tel.: 95208/1677

Verkaufe Atari 520 ST mit 2 Laufwerken und Monochrom Monitor. Genius Mouse leg ich auch noch drauf! Preis VB! Tel.: 06172/26328

Amiga 500 neuw, 1/2 J. alt, kpl. mit Stereo Farbmonitor, 1 MB RAM, 2. externes Laufwerk und über 100 Anwendersoftware und Spiele für VB 1500 DM. Marko Rappholz, Lumumbastr. 6, D — 3034 Magdeburg

Verkaufe Monitor 1084 für 400 DM und 1 Golem 2 MB RAM Box für 300 DM. Biete außerdem 1 Roland D 10 Midi Synthesizer & Midisoftware & Midi Interface für 1800 DM. Call: 06431/44096 ab 18.30, Peter verlangen

Verkaufe Gameboy (incl. Dialogkabel und Kopfhörer) mit Tetris, Fortress of Fear und Skate or Die für 200 DM. Tel.: 0221/122187 nur montags und donnerstags ab 17.15. Fragt nach Dino!

Amiga 500 & Monitor & 512 KB & 2.3.5 Laufwerk & Action Replay 2 m. 2 Monaten Garantie & 2 Joysticks & 13 Originale & Bücher & 17 Amiga Joker & 10 Disketten & Abdeckhaube & Diskettenbox. Tel.: 07154/21964 ab 13 Uhr

Verk. C64 mit Floppy, Drucker, S/W Fernseher, Datasetten, Laufwerk, 1 Joystick, 2 Diskettenboxen, 9 Datasetten und 48 Disketten für 550 DM. Ruft an: Tel.: 04105/76895 (fragt nach Christian)

Verkaufe C64 II, Neuzustand, 1984 Amiga Farbmonitor, Floppy 1541 II, 2 Transformer, Joystick u. 5 1/4

Software 700 DM. Gerd Hertel, Großbundstr. 30, 7590 Achern 13

Verkaufe Gameboy mit 5 Spielen: Kung Fu Master, Side Pocket, Tetris, Chase HQ, Pinball, Kopfhörer, Dialogkabel. Alles zusammen 300 DM. Tel.: 06109/33672 (Rene) ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga mit Monitor, Maus, Textomat, Deluxe Paint III, 16 Originalspielen, PC XT Card (IBM kompatibel), 2 Joysticks, 50 Leerdisks, Drucker: Star LC 10 Color. Tel.: 08781/1663, 2.000 DM

A 500 Power! Biete A 500 1 MB, Monitor, 2 LW, Drucker (Star LC 24-10), 2 Mouses, Gravis Joystick und ca. 60 Original Games (Schwerpunkt Simulationen) für schlappe 1.800 DM. Tel.: 0208/473443

Verkaufe Netzteil für A 500: 100% wegen Doppelschenkung! Preis n. VB. Contact unter: 02133/46632 ab 18 Uhr. Remember: Das ganze Leben ist ein Quiz!

Verkaufe C 64 II & Floppy 1541 II, Disk Box und Joystick Quickshot 130 F für 400 DM. Tel.: 08821/78911 (Daniel Mendez)

Verkaufe A 500 1 MB RAM, TV-Modu., Joystick, Maus, Bücher (1 Jahr alt) u. Orig. Spiele, z.B. Battle Isl., Monkey Isl., Eye o.t. Beholder, Silent S. II uva. Preis VB. Tel.: 0202/6070481 (Jan)

Evolution 2000 für A 2000, Autoboot ab Kickstart 1.2 abschaltbar mit Inst. Software, mit SCSI Controller Kapazität 80 MB. Preis 450 DM. Tel.: 06677/8133 ab 16 Uhr

Verk. Amiga 500, 100 % OK mit 1 MB Speichererweiterung, 10 Orig. Spielen, TV Modulator, Abdeckhaube u. Zubehör für 1300 DM. Tel.: 06145/31668

Verkaufe Gameboy mit Gamelight, Tetris, Tennis, Super Mario, Chessmaster, Turtles, Spiderman komplett für 235 DM. Tel.: 069/835162

Verkaufe preisgünstig eine neue Amiga 500 Tastatur. Wer Interesse hat, schreibt an Christoph Boschan,

Rhinower Str. 8, O — 1058 Berlin oder ruft bei der Nummer Ost-Berlin 4480730 an und fragt nach Christoph

Verkaufe SCSI Festplatte, 105MB 17 MS Quantum für Amiga 500 (extern/seitl.) VB 1050 DM. Tel.: 0451/281391

Verkaufe wegen Systemwechsel: Amiga 500 & Erweiterung & Monitor Philips & Games & Literatur & viel Zubehör, 200 Disks mit Software. 1350 DM. Nur 1 Jahr alt, 100 % OK. Tel.: 0251/236143, nach Mark fragen

Verkaufe Amiga 500 & 1 MB Speichererweiterung & Maus & 3 Bücher und 4 Supergames: Railroad Tycoon, Bundesliga Manager Prof., Pirates und Player Manager. Alles Originale. VB 950 DM. Tel.: 07243/78360 ab 17.00

Disk-Codierer (Hardware) f. alle Amigas m. 2. LF! LED, langes Kabel, robust, 1a Qualität nur 50 DM per NN. Tel.: 0911/678728 (Mo-Do, 16-20 Uhr)

Verk. Amiga 500 (1 MB), Drucker Star N 610 m. allen dazugeh. Stecker, Super Textprog. & diverse Spiele & Demos & Joystick & Mouse usw. Alles für 800 DM. Ruft an: 0911/445689, Am Tage: 0911/304411

Wer will aufgerüsteten A 500 mit 1 MB, Accu, Uhr, Joystick, Software: Workbench 1.3D, Basic 1.2, Extras 1.3, Appetizer: Textvrb., Grafik, Sound, Spiel. Alles 100 % OK mit dt. Literatur. Pr.: 998 DM. Tel.: 08679/5992

Superangebot! Brandneues CDTV mit 3 Spielen zu verkaufen: Sim City, Psycho-Killer, H. of Baskerville. Top Zustand! 6 Monate Garantie! Alles für nur 1200 DM! Ruft heute noch an: 069/687238 (Kaya)

Verkaufe Amiga 1 MB, 20 Original Spiele z.B. Turrican 2, Lotus 2, NYW usw. (verkaufe auch einzeln), Maus, Kabel, Joystick, 8 Mon. alt, VB 1350 DM. Tel.: 09923/1919, Gregor

Verkaufe C 64 mit Floppy und mit 2 Joysticks, sowie 1 Diskettenbox, 1 Maus und 100 Disketten, Spiele und Anwendungsprogramme für nur 588 DM (komplett). Torsten Hofmann, Gartenstr. Nr. 5, 7320 Leisnig

Freezer! X-Power Professional (incl. X-Copy Pro., Durchg. Bus,

Maussteuerung, Cheatmodus, Monitor etc.) kaum benutzt, 100 % OK nur 200 DM (ncu 260 DM). Angebote an: Veit Lutzenberger, Fellererstr. 7, 8050 Freising Verk. Amiga 500 & 1 MB & 1084S Farbm., ext. 3,5 Laufw., Joystick, Maus für VB 1100 DM bei Wegener Jan, Im Bahneck 28, 2090 Winsen/Luhe, Tel.: 04171/74577 ab 18 Uhr

Defektes A 500-Einbauraufwerk für 30 DM an Sammler oder Bastler zu verkaufen. A. Schmitz, Lange Hecke 62, 4044 Kaarst 1. Tel.: 02131/602962

Suche Software

Suche dringend Speedball 2 und Panza Kick Boxing. Zahle bis 30 DM. Angebote ab 17.00 Uhr. 0214/25370

Suche Future Wars: komplett in Deutsch. Nur Original mit Verpackung und Anleitung. Zahle bis 50 DM. Tel.: 08433/252 von 15.00 bis 19.00 Uhr

Suche möglichst billig: Lotus 1, Dino Wars, Indy 500, Beach Volley und Stunt Car Racer (Originale mit Verpackung etc.). Außerdem suche ich einen vier Spieler Adapter. Tel. Mo, Di, Do, 18 Uhr 0203/706694

Suche Karten für die ersten drei Level von Eye of the Beholder. Bitte schreibt an Malte Weber, Falkenried 84, 2000 Hamburg 20, Tel.: 040/486564

Suche Anti-Lemming Demo von der Fred Fish Disk 490. Und sonst noch gute Demos. Andreas Burg, Baumweg 3, 5024 Pulheim 1

Suche das Spiel WWF Superstars o. WCW Wrestling. Zahle gut! 02721/6727

Suche Cadaver und Their Finest Hour. Tel.: 05361/68752

Wer verkauft das Spiel Skweek oder Superskweek. Dringend gesucht. Zahle bis 50 DM für intaktes Originalspiel. Angebote an Manfred Sasse, Tel.: 05021/14271

Suche folgende Originale für Amiga 500: Super Skweek, Rolling Ronny, Magic Serpent, Monster Business, Rod Land, Ice Runner, Ilona Gottwald, Mozartstr. 3 a, 8051 Allershausen

Suche preiswert Originale: z.B. On the Road, Life & Death, Bundesliga Manager Prof., Winzer, Cash, European Superleague, Railroad Tycoon, Panza Kick Boxing, The Simpsons, M 1 Tank Platoon, deutsche Anleitung. Tel.: 0203/435750

Schüler sucht: Ski or Die, Eye of the Beholder, Indy 3 und TV Sports Basketball. Kann leider nicht mehr als 10 DM pro Spiel zahlen. Wenn möglich telefonisch bei Wagner Thomas. 08727/1007, nach Thomas fragen

Suche Amigarollenspiel Ultima 6, 7, Indiana J. 4, Monkey 2, Fate, Ultima 4, Might and Magic 2 & 3, Wizardry 7, Mule, usw. Nur Originale! Tausch möglich! Ingo Kranz, Lilienthalstr. 11, 2870 Delm. 04221/23123

Suche dringend preiswertes Schachspiel für Amiga 500. Angebote an: S. Lehmann, Senftenberger Str. 8, O — 8036 Dresden

Suche Psynopsis Games! Alte und neue! Suche außerdem noch Lösung von Dungeon Quest. Angebote und Preisvorstellung bitte an: Stefan Teich, Amorkamp 3, 4952 Porta Westfalica

Suche dringend das Game West Phaser (nur Original). Angebote an: Torsten Keser, Tel.: 07761/8777 (ab 18.00 Uhr)

Suche das Spiel Ghost & Goblins. Biete 30 DM, wenn 100 % OK. Ruft an 0228/334186 ab 19.00 Uhr

Suche jede Art von Amiga Soft. Zahle gut! Thomas Maschmann, Postfach 3035, 4900 Herford

Suche das Spiel Roadblasters für meinen Amiga 500. Angebote unter Tel.: 07324/3781 (ab 17 Uhr). Achim Wiedmann, Breite Str. 7/1, 7922 Herbrechtingen-Bolheim

Wer verkauft seine Amiga Spiele wie z.B. Battle of Britain oder Shadow of the Beast 1. Angebote, Listen und Preise an Jörg Koch, Berlinerstr. 13, 3436 Hess-Lichtenau

Suche Amiga Originale. Kaufe/tausche/verk. Suche u.a. Super Monaco Grand Prix, Gods, Magic Pockets, Paradroid 90 u.a. Habe Mega Lo Mania u.a. Maik Humpert, Auf dem Meech 38 a, 3040 Soltau 3, Tel.: 05191/12923

Suche Red Heat für meinen Amiga! (Nur Original). Angebote an: Oliver Schidlauske, Schwaikheimerstr. 15, 7057 Winnenden Grand Prix Circuit dringend zu kaufen gesucht! Auch wenn Ihr andere Rennsimulationen zu verkaufen habt, schreibt an: Daniel Zschächner, Hauptstr. 41 a, O — 6710 Neustadt/Orca

Achtung! Schüler sucht für A 500: Space Quest 1 — 4, Kings Quest 2 — 4, Larry 3, Police Quest 1, Monkey Island, Hunter (Originale). Kann pro Game bis 30 DM zahlen. Bitte kompl. Deutsch und 100 % OK. Per Nachnahme. Pierre Pasler, Frankendorferstr. 68, 6556 Tanna

Suche Dungeon Master und Chaos strikes back, beide kompl. dt. und 100 % OK. (Originale). Tel.: 02171/55597 (Georg)

Suche billige Software mit Disk. Zahle bis 5 DM. Liste auf Disk an Otto Wiesner, Czernakstr. 14/2/11, A — 2000 Stockerau

Suche Original Carrier Command. Zahle 25 DM oder tausche gegen Last Ninja 2. Meldet Euch bei: Peter Dietrich, Varnbüler Str. 6, 7294 Hemmingen

Suche gute Amiga Soft. Besonders Rollenspiele, Sportspiele, Sierra Adv. aber auch alles andere. Schickt Eure Listen an: Harald Schulz, Brießelstr. 40, 3575 Kirchhain 1

Suche folgende Originale: Winzer, Bundesliga Manager Prof., Battle Isle, Silent Service 2 billig zu kaufen. Meldet Euch bei Marco Hamann, Birkenstr. 8, O — 2000 Neubrandenburg

Wer hat ein Amiga-Herz für einen Schüler aus Berlin Ost und verkauft Software oder schenkt mir eines seiner ausgedienten Amiga Spiele? Biete bis 10 DM, 100 % Antwort! Angebote an: Thomas Lachmuth, Oberspreestr. 61 c, O — 1190 Berlin

Wer hat sein Original Faery Tale durchgespielt und gründlich satt? Ich kaufe es zu einem guten Preis! Suche außerdem AJ 3/90. Ruft an: 05293/1333

Suche folgende Amiga Originale: E.H.Int. Soccer, Manchester U. Europe, Player Manager. Zahle je bis zu 30 DM oder tausche geg. Oil Imp., Nuclear War, Fugger, Footballmanag. II & Exp! Schreibt an: Michael Eger, Alsenbornerstr.

Biete Software

Verk. Hägar für 40 DM, 100 % OK oder tausche gegen andere neue Games. Björn Schmidt, Dürerstr. 20, 4703 Bönen, Tel.: 02383/8158

Verkaufe Amiga-Games sowie Game Boy mit Spielen, 3,5" HD. Biete auch Swatch Chronos. Call: 02173/12250

Biete Software für den Amiga! Tel.: 05732/74111 (24 Std.) Nur telefonisch!

Amiga-PD von Privat. Liste gegen 1,70 DM Rückporto von Dieter Ungerer, Wellenkampstr. 16, 8000 München 45

Verkaufe 100 % intakte Originale: Elvira komplett dt., Lemmings, Their finest hour zu je 40 DM. Nur per Vorauskasse. Matthias Eckl, Bergstr. 9, 8451 Hahnbach, Tel.: 09664/1624

Biete an: Wer braucht 600 Tips für 1 DM pro Stück. Ruft an: 08669/36271 (Peter)

Verkaufe Amiga Original Life & Death 45 DM. Lieferung per Nachnahme bei: Lars Trietsch, Jacobsohnstr. 47, O — 1120 Berlin

Verk. Amiga Originale: Seer. of Monk. Island 55 DM, B.A.T. 45

DM, Midwinter 45 DM, Their Finest Hour 45 DM, ADS Destr. 40 DM, Robocop 40 DM, The Hunt for Red Oct. 40 DM; Dimo Schulze, Dahmestr. 55, O — 1183 Berlin. Tel.: 030/6817140

Verkaufe Golden Axe (Original) 30 DM. Tausche auch gegen Ghouls & Ghosts oder Ghouls & Goblins. Benjamin Kriesel, 7300 Esslingen, Tel.: 0711/329759

Originale: PGA Tour Golf, Legend of Faerghail je 50 DM, Player Manager, Emlyn Hughes Int. Soccer je 40 DM, Projectyle, Sub Battle, Hardball je 25 DM, komplett 190 DM. Tausch möglich; 0631/45162 (Klaus)

Verkaufe neueste Amiga Soft zu günstigen Preisen! Tausch auch möglich. Schreibt schnell an Markus Häusenberger, Florastr. 24, CH — 8953 Dietikon. (Schickt 1 Leerdisk für die Liste mit)

Verkaufe Orig. Amiga Games z.B. Chuck Rock, Football Manager, Indy III (Adv.) usw. oder tausche gegen F-15, Gods, Shadow Dancer,

Hägar oder Flight of the Intruder. Peter Brielmayer, Hofstatt 10, 7770 Überlingen

Verkaufe das legendäre Spiel MIG 29 Fulcrum für den Atari ST zum Sensationspreis von 75 DM. Spiel in Top Zustand! Sven Bergmann, O — 6821 Leutsch Nr. 5

Verk. orig. Cadaver & Save Disk & Lösung & Pläne für 50 DM. Tausche orig. Nitro, T. Out Run, Sidewinder, Toki, Batman, Switchb. 2, Brat oder verk. für je 30 DM. Tel.: 08195/372

Achtung! Verkaufe Amiga Originale zu Superpreisen, z.B. Interceptor 25 DM, Superman u. Fugger 35 DM, Football Manager 30 DM, oder tausche gegen Pirates, Rings of Medusa I u. II. Wer alles kauft, bezahlt nur 120 DM und kriegt die Amiga Disk 1 kostenlos dazu. Ruf doch mal an: Tel. 08638/67840 (Slavo) ab 18 Uhr oder schreib an: Slavo Dmytrasz, Troppauerstr. 29 b, 8264 Waldkraiburg

Verkaufe Originale per Vorauskasse: Sindbad, Chrono Quest je 30 DM, Ultima IV, Bards Tale I, II je 35 DM, Fish 20 DM, Quiwi 10 DM und Textomat 45 DM. A. Braun, Riphganstr. 39, 5000 Köln 71. Tel.: 0221/708337

Verkaufe die Spiele Fugger u. Invest (Originale). Preis VB. Heinz Hansjosten, Reppertsweg 3, 6689 Merchweiler, Tel.: 06825/7736

Verkaufe über 40 Originalspiele ab 4 DM (z.B. The Plague, Midnight Resistance, Menace, Vaxine, Licence to kill, etc.) Fast alle mit Originalanleitung. Liste gegen Rückporto (60 Pf) bei: H. Nauhaus, Tivolistr. 11, 7800 Freiburg

Verkaufe und tausche PD-Soft. Andreas Moser, Kolpingstr. 12, 8451 Ammerthal

Verkaufe Amiga Call Ver. 4.0 u. Deutsches Handbuch. Tel.: 05521/3781

Originale: Kick Off 2 30 DM, Over the Net 35 DM, Lost Patrol 35 DM, Betrayal 50 DM, 069/854161 (Robert)

Verkaufe Originale: M.U.D.S. 40 DM und Loom 40 DM, Tel.: 06150/4848 (erst nach 16.00 anrufen!) Kai Griegereit

Dringend! Biete Hard Drivin II, F-

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
Abandoned Places dt.	69.90	69.90	69.90
Agony dt.	59.90		
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Another World dt.	59.90	59.90	
Apocalypse dt.	64.90		
Barbarian II dt.	59.90	59.90	
Bards Tale Trilogy dt.	69.90		79.90
Battle Isle dt.	74.90	74.90	89.90
Birds of Prey dt.	69.90	69.90	69.90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90	69.90	69.90
Cadaver dt.	64.90	64.90	69.90
Cadaver: The Psycho dt.	39.90	39.90	
Castle of Dr. Brain dt.	64.90		89.90
Caviles dt.	64.90		74.90
Caviles Data Disk dt.			39.90
Colitic Legends dt.	69.90		
Civilization dt.			89.90
Conquest of the Longbow VGA dt.			79.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Cruise for a Corpse dt.	69.90	69.90	69.90
Die Kometende dt.	69.90		89.90
Eye of the Beholder VGA dt.	69.90		79.90
Eye of the Beholder 2 VGA dt.			79.90
Elvira 2 Jaws of Cerberus dt.	74.90		79.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Fascination dt.	64.90	64.90	64.90
Fate Gates of Dawn dt.	69.90	69.90	
Flames of Freedom dt.	74.90	74.90	89.90
Flight of the Intruder dt.	79.90	79.90	
Glücksschiff dt.	44.90		54.90
Godfather dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	89.90
Great Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
Heart of China VGA dt.	79.90		89.90
Indiana Jones 3 dt.	64.90	64.90	69.90
Indiana Jones 3 VGA dt.			89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			89.90
Kings Quest 5 VGA dt.	69.90		89.90
Larry 5 VGA dt.	69.90		89.90
Leander dt.	59.90		
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	59.90
Lemmings 2 dt.	59.90		64.90
Les Marley Lost in L.A. dt.			79.90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	69.90		59.90
Medi TV dt.	69.90		79.90
Manchester United Europe dt.	59.90	59.90	59.90
Maniac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
Mega Lo-Monster dt.	69.90		69.90
Mega Twins dt.	59.90		59.90
Might & Magic 3 VGA dt.			89.90
Pirates dt.	59.90	59.90	59.90
Police Quest 3 VGA dt.			89.90
Populus 2 dt.	63.90	63.90	
Powermancer dt.	64.90	64.90	
Powermancer World War 1 dt.	39.90	39.90	
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Realsms dt.	64.90		
Red Baron VGA dt.	74.90		89.90
Secret of Monkey Island dt. VGA	69.90	69.90	69.90
Secret of Monkey Island 2 dt. VGA	79.90		
Secret of Monkey Island 3 dt. VGA	79.90		
Secret of Monkey Island 4 dt. VGA	79.90		
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sin Earth dt.	74.90	74.90	89.90
Secret Weapons of Luftwaffe dt.			89.90
Secret Weapons Missions dt.	89.90		89.90
Space Quest 4 VGA dt.			89.90
Special Forces dt.	74.90	74.90	
Star Trek VI dt.			89.90
Starbyte Super Soccer dt.	64.90		74.90
Steigenb. HotelManager dt.	64.90		64.90
Traders dt.	64.90	64.90	
Ultima 6 dt.	64.90	64.90	79.90
Ultima 7 dt.			79.90
Uncharted Waters dt.			99.90
Utopia dt.	69.90	69.90	
Willy Beamish VGA dt.	74.90		89.90
Wing Commander VGA dt.			79.90
W. C. Secret Missions 1 od. 2 dt.			39.90
Wing Commander 2 VGA dt.			89.90
W. C. 2 Speech Accessory Pack dt.			39.90
W. C. 2 Special Operations 1 dt.			49.90
Winter Challenge dt.			74.90
Wolfchild dt.	59.90	59.90	
Zak McKracken dt.	64.90	64.90	64.90

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?
Dann Rufen Sie bei uns an,
wir haben viele weitere Spiele im Angebot!!!

Doketten 5.25" 2D	10er Pack	4.90
5.25" HD	10er Pack	12.90
3.5" 200	10er Pack	3.90
3.5" 2HD	10er Pack	16.90
Speichererweiterung 512 KB mit UV, abschaltbar		99.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar		159.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.		299.00
Guru Card PC/XT/AT bei 16 MHz, 2 Gameports		39.90
Game Card 386/486 bis 33 MHz, 2 Gameports		69.90
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST, C64)		14.90
Competition PRO STAR (Amiga, ST, C64)		39.90
Quickshot 123 (PC/XT/AT)		24.90
Comp. PRO STAR/PC inkl. GameCard		99.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)
Auslandsversand:
(NN od. Vorkasse + 20 DM)

FORDERN SIE UNSERE
GESAMTPREISLISTE AN!
(Bitte DM 1,- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht !!!

Groß Electronic

Versandzentrale + Ladengeschäft

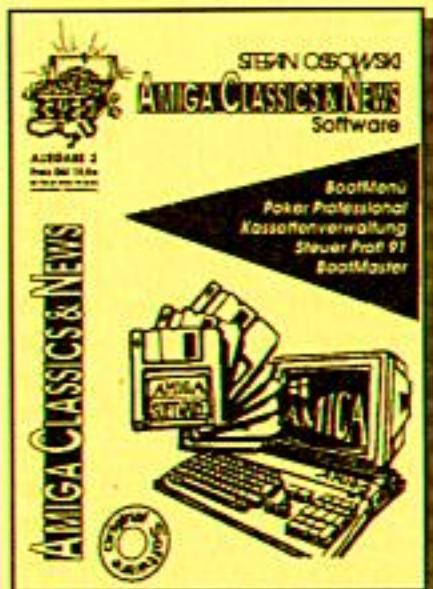
Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

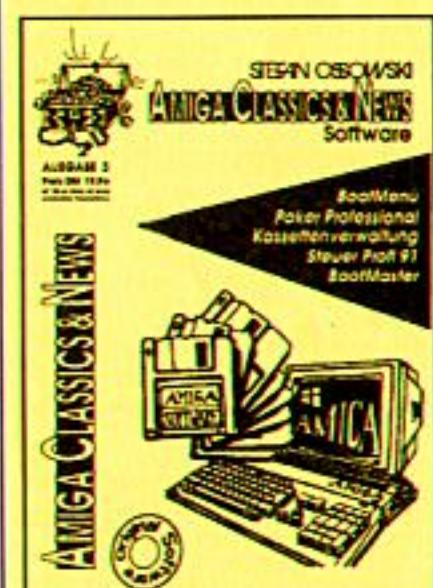
Telefon 08582/1599

Telefax 08582/8625

BRANDNEU Ab sofort bei Ihrem Zeitschriften händler



PROBEHEFT
gegen einen
20 DM Schein
anfordern bei:
Schatztruhe
Nohlstraße 76
W4200-Oberhausen



BootMenü
Poker
Professional
Kassettenver-
waltung
Steuer Profi 91 jr.
BootMaster

29 Ret., X-Out, Moonwalker, Katakis, Danger Freak, Garrison & Volleyball Sim., Realm of the Trolls. Suche Intruder, Birds of Prey, Turrican (Tausch möglich) M. Vogler, Str. d. Frohen Zukunft 9, 0 — 6518 Weida

Biete viele Spiele ab 25 DM. Spiele fast immer hohe Wertung in Joker, ASM od. P.P. U.a. M 1, Lemmings, WW-World, L.O.F. Verkaufe auch komplette Sammlung (ca. 35 — 40 Games) an Meistbietenden. Ruft an 05242/46581 ab 17.00 Uhr. Marco

Verkaufe Monkey Island 45 DM und Toki. Tel.: 06196/71525 Thomas verlangen

Verkaufe/tausche Originale: Baal, Jack Nicklaus Golf & Course Disk 01, Life & Death, Monkey Island. Sven Mückenheim, Otto-Haberlandt-Str. 63, 3426 Wieda, 05586/1359

Verkaufe Game Boy incl. Super Mario Land, Tetris und Game Light (Beleuchtung zum Aufstecken) für schlappe 165 DM. Schlägt zu, einmalige Gelegenheit! Ruft an oder schreibt an: Marco Seidler, Alte Jakobstr. 122, 1000 Berlin 61, Tel.: 030/251 1298

Verkaufe meinen Gameboy mit Tetris und 7 weiteren Spielen und Lightboy und Tragtasche für schlappe 360 SFr (Kopfhörer sind leider nicht mehr vorhanden). Info bei: Stefan Wettstein, Glärmischstr. 51, CH — 8810 Horgen, Tel. 01/7253440

Tausche Software

Tausche Indiana Jones (Adv.) gegen Space Ace oder Operation Stealth. Ruft an unter: 089/648445 (Barbara)

Tausche oder verkaufe Original Amiga Century (40 DM), Shiftrix (40 DM) und Ghostbusters II (50 DM). Bei Tausch werden Simulationen bevorzugt. Wer kaufen oder tauschen will, schreibt an: Sven Mayer, Moselstr. 46, 5591 Valwig

Stop! Tauschpartner für neue Games am A 500 gesucht! Tel.: 06824/4433. Verkaufe: Power Play 12/90, 3 - 7/91. Kaufe JOKERs 1/91 — 7/91 Michael

Tausche Original Venus the Flytrap und Bloodwych & Datadisk gegen zwei Lucasfilmspiele Eurer Wahl. Bitte nur schriftlich antworten. Schreibt an Jens Wunderwald,

Aktienstr. 100, 4330 Mülheim a.d.Ruhr. Alles natürlich für Amiga. Außerdem bekommt Ihr auch noch Eye of Horus dazu.

Tausche neueste Amiga Soft. Bin 100 % zuverl. Schickt Eure Listen an: Flying Shark, Postfach 9, A — 8614 St. Jakob, Österreich

Österreich: Tausche Original Amiga Spiele: Legend of Faerghail, Antares, Dragon Wars, The Hunt for Red October, Spell Bound. Tel.: 03173/2700 (Gottfried)

Tausche Operation Stealth gegen Monkey Island oder Elvira; Coin Op Hits II Compilation (5 Games) gegen Great Courts II; R-Type I gegen Xenon II. Nur Originale, 100% OK. Schreibt an F. Brucker, Mühlegärten 6, 7631 Rust. Die Schnellsten erhalten eine Gratis-Leerdiskette!!

Tausche BAT gegen Western Games (natürlich Original). Interessenten melden sich bitte bei: Benny Bimer, Theresienstr. 6, 8071 Großmehring. Tel.: 08407/548

Wer tauscht Originale wie Börsenfieber, Waterloo, Katakis oder Starblaze gegen Napoleon, Knights of the Sky oder Populous. Angebote an: Markus Gutte, Schrammstr. 44, 0 — 8800 Zittau

Tausche: Bundesliga Manager Prof., Antares, Return of Medusa, alles Orig. Suche: Battle Isle, Wing Commander, Mega lo Mania. Tel.: 06441/51883

Tausche Turrican II, Ninja Remix, Maniac Mansion, Paranoia Complex und Tom & Jerry (Fast alle noch mit Verpackung und Anleitung) gegen Leisure Suit Larry I. Codename: Iceman, Police Quest I und Kings Quest IV. (Kings Quest IV muß nicht unbedingt sein). Schreibt an: Robert Elsell, Dernburgstr. 4, 1000 Berlin 19

Tausche Originale: Legend of Faerghail und Genghis Khan gegen Corporation, BAT oder Battle Command. Tel.: 0221/701333. Bitte erst nach 15.00 Uhr (Serkan verlangen)

Tausche oder verkaufe Orig. Aces of the great War für mindestens 65 DM. Tausche gegen Mega lo Mania, Battle Isle, Lotus Turbo C. 2, D. Adhikary, Reppenhauserstr. 7, 5277 Marienheide

Hallo Leute, suche Tauschpartner

für A 500. Habe jede Menge Games. Suche Thunderhawk u. The Simpsons. Schreibt an Dirk Buch, Hauptstr. 24, 5108 Mönchengladbach oder Tel.: 02472/2295

Tausche Terminator 2, Nebulus 2, Neuromancer, Hard Nova, Gunship, Monster Business (Original mit Verpackung!) gegen: Beast 1 o. 2, Magic Pockets, Elf, Baby Joe, Blues Brothers, je nach Interesse. Falk Jertzimbeck, Adam-Müllerstr. 1, 6780 Pirmasens

Tausche Original Game Century gegen Original Monkey Island, evtl. mit einer extra Prämie (mit deutscher Anleitung). Adrian Brysch, Fontainestr. 29, 4840 Rheda-Wiedenbrück

Stop! Biete: Kings Quest VI & Gesamtlg. Suche: Eye of the Beholder. 08092/6378

Tausche Unreal gegen Indiana Jones oder andere Adventures. 06131/504615

Tausche Sim City oder Populous gegen Hill Street Blues. Habe auch noch Winzer zum Tauschen. Tel.: 089/438825 (Chris)

Tausche Maupiti Island (dt.) gegen Monkey Island (dt.) Informationen unter: 005021/14271 (Mario)

Biete: Dungeon Quest 15 DM, Star Flight mit Tips 35 DM, Hill Street Blues 30 DM, Panza Kick Boxing 25 DM, pro Tennis 15 DM, Gladiators 10 DM, Bards Tale I 20 DM. Tausche die Spiele gegen: Mega lo Mania, Drakken. Henning Gloystein, Am Mülenturm 16, 4000 Düsseldorf 31

Wer sagt mir die Lösung für Zak Mc Kracken? Ich tausche sie gegen das Malprogramm Appetizer mit Handbuch (das Original). Sven Dreier, Einbecker Weg 15, 3418 Uslar 1

Tausche Wrath of the Demon, Transworld, Kick Off und das Kindwordsprogramm gegen Lotus 2 und Final Fight. Bitte nur werktags von 13 bis 14 Uhr. 07123/31887, fragt nach Alexander

Tausche oder verkaufe Originale: Back to the Future 2, Rainbow Islands, Supercars, Baal. Menace. Bitte schreibt an: Florian Moser, Landstr. Hauptstr. 147/13, A — 1030 Wien

AMIGA Orig. Tausche Leg. of

Faerghail, Drakken, Toki und Armada gegen James Pond, Loom, Elvira, Eye of the Beholder od. Spirit of Adventure. 2 gegen 1. Tel.: 06544/6556 (Peter)

Tausche mein Robin Hood gegen Iron Lord, Powermonger oder Railroad Tycoon. Zu Railroad T. zahle ich noch 20 DM dazu. Tel.: 06150/53444

Tausche: Kult, Powermonger, Bobo, Swords of Twilight, Speedball, Blood Money, Operation Neptun gegen: Larry-Triple-Pack oder Larry 5. Schreibt an: D. Eischeid, M.-Herrmann-Str. 24, O — 7034 Leipzig

Biete: Das Original Computerspiel Turrican 1; suche: das Original Computerspiel Toki. Ruft mich an: 07232/6238

Tausche Originale: Monkey Island, Eye of the Beholder, Indy III Adv., Big Business und Power Monger. Tel.: 09721/186147 (tägl. ab 18 Uhr, Frank)

Suche BattleMech, Indi 500, Awesome; biete Elvira, Antares, M1 Tank Platoon, Geisha, bezahle auch. Tel.: 06021/97649 Lars verlangen

Brain is searching for hot PC-contacts all over the World. Write to Brain, P.O.Box 21, 8607 Kapfenberg, Austria. (Do not hesitate). Cool letters welcome! PC! PC! PC

Tausche je eins der folgenden Originalspiele mit Verpackung und Anleitung gegen Original Formula One Grand Prix: Lotus 1, Lotus 2, Super Cars 2, Team Suzuki, Super Monaco GP, Toyota Celica GT, Combo Racer. Frank Schuermann, Hindenburgstr. 7, 4986 Roedinghausen

Verkaufe Orig. Amiga Games: Legend of Faerghail, Titano und Roulette Royal. Angebote bitte schriftlich an: Nico Maus, Fasanenstr. 1, 7500 Karlsruhe 1. PS: Tausche alle Games gegen Bundesliga Man. Prof.

Tausche Mean Streets, Thunderhawk, Chambers of Shaolin, The Second World gegen Monkey Island 1 und 2, Elvira 2, Loom, Die Kathedrale, Eye of the Beholder. Schreibt an: Marko Huebler, Untere Dorfstr. 7, O — 8808 Niederoderwitz

Merschieden

Fußballfans aufgepasst. Suche alles von K. Augenthaler. Zahle auch. Tel.: 02134/36883 (Norbert)

Verkaufe alte Computerzeitungen wie ASM usw. zu billigen Preisen. Liste gegen 60 Pf in Briefm. Antwort auf jeden Fall. Thorsten Heckeroth, Höhenweg 1 a, 4630 Bochum 5

Zu kaufen gesucht für Amiga 500: BTX-Anschluß mit Software, BTX-Modem (mit ZZF), Philips TV-Tuner AV 7300. Codes zu Sim City, Ancient- und Future-Cities. D. Schwanz, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg

Hilfe! Wer kann mir bei meinem Problem helfen? Wer kann mir das Codewort nennen, mit dem man in Basic programmieren kann. PS: Belohnung ist zu erwarten. Tel.: 02293/6831

Lösungen! Lucasfilm, Sierra, viele andere! Stück 5 DM, Rabatte bei Absprache. Tel.: 02191/668373 (Nicolai)

Ihr braucht Cheats, Tips, Komplettlösungen, Karten usw? Schreibt an: Andreas Moser, Kolpingstr. 12, 8451 Ammerthal

200 Cheats, Tips u. Tricks zu über 180 Spielen. Z.B. Brat, Pang, Chuck Rock, Toki und viele mehr! Bei Alexander Just, Brückenstr. 11, 8780 Gemünden. Vorkasse 20 DM Schein o. per Nachnahme = 20 DM u. Nachnahmegebühren.

Suche Amiga Joker Heft 12/90. Zahle vollen Preis. Schreibt an: Markus Haufe, Herrmannstr. 6, O — 8500 Bischofswerda

Spielst Du gerne? Bist Du ein Freund von SF? Dann informiere Dich über Metcor 4! Schreibt an: Alexander Tepaß, Steinstr. 3, 4240 Emmerich

Verkaufe Amiga Joker Hefte: 12/89 bis 9/91 für je 6 DM !!! Goran Vujic, Pfeilstr. 25, 4290 Bocholt

Public Domain-Club Schorndorf: MS-DOS und Amiga, Infos gegen RP bei: Jürgen Dietrich, Rehaldenweg 156, 7060 Schorndorf.

Amiga Action Replay und alte ASM Hefte günstig abzugeben. Tel.: 06431/44715 (Dominique

verlangen)

Hello Freaks, braucht Ihr Lösungen, Karten, Tips und Cheats? Schreibt an: Tobias Hiltl, Andechserstr. 8, 8451 Ammerthal

Verkaufe viele Zeitschriften: ASM, Amiga Magazin, Power Play, Amiga Special, PM, Cinema und mehr. Liste 1 DM RP: O. Flegel, Fischbekerstr. 32, 2153 Neu Wulmstorf

ASM und Power Play! Verkaufe! ASM: 3 — 6/91 und 11/90 (je 3 DM, gut erhalten), außerdem Sonderausgabe 7 (Secret Service) für 2 DM. Power Play (mit Power Tips, aber abgetrennt): 5/90, 7/90, 8/90, 12/90, 1/91, 2/91, 4 — 7/91 für je 2,50 DM. Außerdem ein Abenteuer zu DSA (Das Grabmal von Brig Lo) für 5 DM. Telefon: BRD 06427/2243, Alexander (am besten Donnerstag zwischen 15 und 17 Uhr) Alexander von Hedenström, Burgwaldstr. 19, 3553 Cölbe-Schönstadt

Deutsche Amiga Anleitungen: Biete über 50 Anleitungen vom Hitchhiker über Powermonger bis hin zu Gunship. Frank. Rückumschlag oder 1 DM in Briefmarken an: Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42. Suche Tauschpartner für Adventures und Rollenspiele.

Verkaufe Virenkillermodul für Amiga 500 35 DM. Tausche oder verkaufe Originale: M 1 Tank Platoon und Century. Außerdem noch Speichererweiterung auf 1 MB 70 DM incl. 1 Jahr Garantie. Tel.: 0221/5002

Suche Komplettlösung zu Island of lost Hope und Larry 2. Zahle bis zu 10 DM. Bitte erst ab 15 Uhr anrufen. Tel.: 0208/471626

AMIGA JOKER Sonderheft Simulationen gesucht, da beim Verlag vergriffen. Helmut Krause, Berliner Str. 65, O — 5069 Erfurt

Verkaufe DSA-Abenteuer (je 10 DM) und Abenteuerkästen (je 25 DM). Alles in 1A Zustand. Habe mehr als 35 Abenteuer und 6 Kästen! Tel.: 09193/8781 (Wolfgang)

Softwareclub: Der internationale Simulations- und Strategiesoftwareclub sucht noch Mitglieder auf PC/Amiga/C64. Info bei: SSSC Int., c/o Boris Aschwanden, Rehbühlstr. 31, CH — 8610 Uster, Schweiz



Top 10 AMIGA

Elvira II	89.-
Ultima VI	85.-
Conquestador	79.-
Apydia	79.-
Space Quest IV	89.-
Formular One G.P.	85.-
Abandoned Places	79.-
Birds of Prey	89.-
Wolfchild	75.-
Populous II	79.-

Beste Lieferfähigkeit
durch Berlins größtes
Lager an AMIGA -
Spielen wird garantiert!

* Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Top News

Mad TV	85.-
Special Forces	89.-
Paragliding	79.-
Hot Rubber	79.-
Pinball Dreams	79.-

Mail Order!

Alle Preise inclusive
Porto + Verpackung

NEU in BTX

Seit dem 15. Februar
finden Sie uns auch
in BTX unter:
Softpower#

SOFTPOWER

Überall in Berlin!
Rufen Sie uns an!

SOFTPOWER

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057
Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20

030 / 492 20 56

GALAXY

ABANDONED PLACES	89.-
AIRBUS 320	119.-
AMBERSTAR	89.-
ANOTHER WORLD	69.-
APIDYA	75.-
AWARD WINNERS	69.-
BATTLE ISLE	89.-
BIRDS OF PREY	79.-
BLACK CRYPT	89.-
BLACK GOLD	79.-
BUBBLE BOBBLE	25.-
BUG BOMBER	69.-
BUNDESL.MAN.PRO.	89.-
CELTIC LEGENDS	89.-
CONQUESTADOR	79.-
EINMAL KANZLER SEIN	79.-
ELVIRA II	89.-
EYE OF THE BEHOLDER	89.-
F15 STRIKE EAGLE II	89.-
F16 COMBAT PILOT	29.-
F16 FALCON CDTV	119.-
FIRST SAMURAI	89.-
FLIGHT O.T. INTRUD.	99.-
FOOTBALL CRAZY	69.-
GRAND PRIX	89.-
HARLEQUIN	69.-
HARPOON 1.21	89.-
-EDITOR 1.21	55.-
HOT RUBBER	69.-
JAMES POND	25.-
KICK OFF II	69.-
KNIGHTS O.T. SKY	89.-
LEIS. LARRY V	99.-
LEMMINGS	69.-
-DATA DISC	49.-
LETHAL XCESS	69.-
LOTUS ESPRIT 2	69.-
MAD TV	89.-
MEGABOX	79.-
MONSTERPACK 2	69.-
NO.1 COMPILATION	79.-
ORC	69.-
PANZERBATTLES	69.-
PARAGLIDING	89.-
PGA GOLF PLUS	69.-
-PGA COURSE	45.-
PINBALL DREAMS	69.-
POPULOUS 2	89.-
POPULOUS EDITOR	45.-
POWERMONGER	79.-
-DATA DISC WWI	45.-
RAINBOW ISLAND	25.-
RAILROAD TYCOON	89.-
RED BARON	99.-
RETURN OF MEDUSA	59.-
ROBOCOD 2	69.-
SEC.O.MONKEY ISL.	79.-
SEC.O.MONKEY ISL.2	89.-
SHADOWLANDS	89.-
SIM ANT	99.-
SIM CITY + POPULOUS	79.-
SILENT SERVICE II	99.-
SPACE QUEST IV	89.-
SPECIAL FORCES	99.-
STEIGENBERGER	59.-
TIP OFF	69.-
TITUS THE FOX	75.-
ULTIMA VI	79.-
VIDEO KID	69.-
WROOM	79.-
WOLFCILD	69.-
WWF WRESTLEMANIA	59.-

089/7605151

PLINGANSERSTR.26

8000 MÜNCHEN 70

TV-Tuner 7300 für 125 DM. Orig. Spiele Sim City, Börsenfieber, Manager je 35 DM. Suche das Spiel Transworld, auch im Tausch C64. Mike Gonschorek, Schulhof 22, O — 4090 Halle/Westf.

Verkaufe Komplettlösungen. Alles von Sierra, Lucasfilm, Dynamix, Attic und vielen anderen. Auch von Uraltspielen. Gratisliste anfordern. Eine Lösung kostet 2 — 10 DM. Es kommt auf die Lösungsmenge an. Christian von Mellenthin, Olperer Str. 138, 5000 Köln 91

Verkaufe: Anleitungen (Kopien) von Indy III (Adv.), Invest, Transworld zu je 7 DM. Schreibt an Oliver Klein, Am Klingbach 28, 6796 Schmittweiler

Verkaufe Their Finest Hour 40 DM u. Rocket Ranger 20 DM, zusammen 50 DM u. Porto. Verkaufe AMIGA JOKER 11/89 — 2/90 u. 5/91 — 3/92 je Ausgabe 3 DM u. Porto. Suche Tauschpartner für PC. Tel.: 0506/7932 (Stefan)

Suche vom Terminator 2 (limitierte Auflage) das T-Shirt. Nur 100 % OK! Zahle 20 DM und Versandkosten. Schreibt an: Sebastian Deickert, Prager Str. 31, O — 1200 Frankfurt/Oder

Verkaufe Lösungen zu topaktuellen Spielen. Billig! Liste anfordern bei: Armin Fischwenger, Dr. Gmelin Str. 74, A — 5020 Salzburg

Verkaufe die beste Computerzeitschrift der Welt: AMIGA JOKER Ausgabe 11/89 bis 5/90, 7/90, 9/90, 11/90, 1/91 bis 3/91, 11/91, jedes Heft (alle gut erhalten) für Preis VB. Schreibt an: Christian Grunewald, Marburger Str. 245, 6300 Giessen-Wieseck

American Football! NF2. Die Superspiele der Woche aus Premiere usw. Nur VHS und z. Privatgebrauch. Liste gegen 2 DM Rückporto. Michael Röttger, Am Schloß 1, 4194 Bedburg-Hau, Tel.: 02824/2507

PD-Games Club!! Club Magazin, Preisausschreiben, kostenlose Kleinanzeigen, Tests, Info gegen 2 DM Rückporto. Heinz Hansjosten, Reppertsweg 3, 6689 Merchweiler

Suche deutsche Anleitung zu 3D Construction. Video u. Buch. Biete dafür Game Powermonger, biete weiterhin Cadaver & Leveldisk II, Invest, F-29 und andere. Liste anfordern. Alles Originale! Volker Schulze,

Ketziner Str. 18, O — 1550 Nauen Kause AJ 11/89, 12/89, 1/90 u. 3/90 u. Maus-Joystick-Umschalter, Action Replay 2, Disk Codierer. Biete auch als Tauschobjekt Century (NP 75 DM Orig.) wegen Doppelschenkung. Tel.: 02351/53434

Verkaufe 1 MByte für 60 DM, Deluxe Paint Buch II 30 DM, III 35 DM, Zeitschriften ASM 12/90 — 11/91 für je 6 DM, Powerplay 1/91 — 12/91 für je 5 DM, Playtime 5/91 — 11/91, ges. 25 DM. Alle in Ordnung. Tel.: 09191/64846

Rollenspiele per Post! Wer schon immer eine perfekte Simulation eines Fantasylandes in einer mittelalterlichen Welt spielen wollte, ist bei uns richtig. D.A. Games, Wennenfeld 346, A — 6972 Fußach

Verk. die Amiga Joker-Ausgaben 11/89 — 3/91. Jede in Top-Zustand wie neu und mit Poster. Preise nach Vereinbarung. Tel.: 089/6015430 (Deutschland), Pontus Henrikson, Agrippastr. 2A, 8000 München 83

Suche AJ 11/89, 12/89, 1/90, 2/90, 3/90, 5/90. Tel.: 07436/8067

Suche Cheats zu R-Type I u. II, Rock & Roll, Oil Imperium, Batman (The Caped Crusader), Blood Money u. Lösung zu Police Quest I. Alles Amiga. Schreibt an: B. Kuchenbrod, Rathausstr. 40, 6451 Mainhausen 1

Verkaufe Spiele für Gameboy 30 DM p. St. Solar Striker, Gole, Chessmaster-Schach, Burai Fighter, Fortress of Fear. Tel.: 06722/5203 Sven

Kontakte

Musiker und Grafiker erstellen und komponieren für Euch hochqualitative Grafiken und bis zu achtstimmige HiFi Sounds in besten und vielfältigsten Stilrichtungen. Also zögert nicht lange und ruft an: Tel.: 08224/7458 oder schreibt an: Hasan Yüksel, Marktplatz 3, 8875 Offingen

Suche Tauschpartner für Amiga Demos. Tel.: 04821/43455 (Dirk) Suche Tauschpartner für Amiga Games! Schickt Eure Listen oder Disk an: Denis Kärcher, Hauptstr. 13, 7539 Kämpfelbach 2. 100 % Antwort.

An alle Amiga Zocker! Suche zuverlässige Tauschpartner im Kreis Hannover. Schickt doch einfach

Listen an: Christian Lenkeit, Steinstr. 32, 3257 Springe 2 oder ruft an unter: 05045/7545

Hey Freaks, swapping partners needed. Only 0 — 7 days. I'm searching for contacts. Marc Schöller, Lindauer Str. 25 a, 7980 Ravensburg. Tel.: 0751/62918. Only calls !!! After 18.00. Call soon. Thanks!

3D Construction Kit! Wer hat Lust, mir zwecks Erfahrungsaustausch zu schreiben? (Habe Probleme mit Rahmen). Also schreibt an Martin Lohr, Am Erlenbusch 9, 7905 Dietenheim 1 (Amiga)

This is Splash!! I am searching for some new contacts for swapping on the Amiga machine. I take all kind of stuff, I don't have. But please, not older than 3 weeks. 0461/74882. Splash, P.O. Box 1243, 2398 Harrislee. Auch Verkauf

Einstieger sucht Tauschkontakte in ganz Europa. Schreibt mit Liste. Suche besonders Simulationen. F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek

Suche Tauschpartner für Amiga Soft! Kein Tauschpartner für einmal gesucht! Listen an: Andreas Kaufmann, Im Römerfeld 6, 6502 Mz-Kostheim. 100 % Antwort.

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Möglichst im süddeutschen Raum! Brieftauben an: Alexander Hagl, Schönbacher Str. 42, 8892 Kühbach. 100 % Rückantwort

Achtung Mädels! Die weibliche Leserschaft darf mir (26 J.) schreiben. Kennenlernen erwünscht! Andre Kern, Schönscheidtstr. 9, 4300 Essen 13

Suche Amiga Tauschpartner/in! Auch Einstieger. Tausche PD, Listings, Utilities und Originale. Ich selbst bin 15 und besitze einen A 500. Wer interessiert ist, schreibt an: Sven Mayer, Moselstr. 46, 5591 Valwig

Grafiker (Logo—Designer) sucht Anschluß an eine Demo Gruppe. Alle Zuschriften werden 100 % beantwortet. Diskretion wird garantiert. S. Koppelmann, Wasterfeldstr. 21, 4555 Rieste

Suche Tauschpartner/in für PD, Demos, Soundtracksamples und Module. Schickt Eure Disks und/oder Listen an: Olaf Berk, Großer Weg 35, 3057 Neustadt1





CHAMPIONS

Auch bei Krisalis begnügt man sich mit drei Spielen, andererseits begnügt man sich hier auch mit bescheidenen 59,- DM. Das macht die Sammlung zum echten Sonderangebot für Sport-Fans: **Manchester United** ist eine der besten Computer-Dribbelieien überhaupt, vereint es doch Rasen-Action und Soccer-Management. Strategie pur ist beim **W.C. Boxing Manager** gefragt, der sich

grafisch weit über die Genre-Konkurrenz erhebt. Der schwächste Titel ist hier **Jahangir Khan Squash**, die erste Versoftung des schnellen Hallensports. Tja, und da selbst dieser „Schwächling“ im Joker-Test mit 74 freundlichen Prozenten abgeschnitten hat und es außerdem eine deutsche Anleitung gibt, hat die Sammlung ihren Namen durchaus verdient.

LES STARS

In Frankreich hält man nicht sooo viel von Bescheidenheit, für vier Games will Loricel 99 Steine sehen. Schön und gut, die tüfteligen Geschicklichkeitstests sind allesamt nicht übel, reißen andererseits aber auch keinen vom Hocker. Angesagt ist zweimal Platten-Färben mit **Skweek** und dem Nachfolger **Super Skweek**, einmal Bäll-

chen-Hüpfen in **Bumpy** (hierzulande eher als „Pop Up“ bekannt) und schließlich eine hektische Wanderschaft im Stil von „Brat“ (mit indirekter Steuerung) durch's **Builderland**. Alles recht nett zu spielen und auch ganz adrett anzusehen, für einen knappen Huni könnte man aber mehr erwarten.

MEGA BOX

Die Jungs von Rainbow Arts waren in jüngster Zeit wirklich fleißig, hier kommt ihre dritte Compilation des Tages. Aber obwohl keines der fünf Spiele wirklich mies ist, können sie trotz deutscher Anleitung den Preis von 99,- DM nicht hundertprozentig rechtfertigen. So ist **Oil Imperium** zwar eine ausgezeichnete Wirtschaftssimulation, aber halt wahrlich

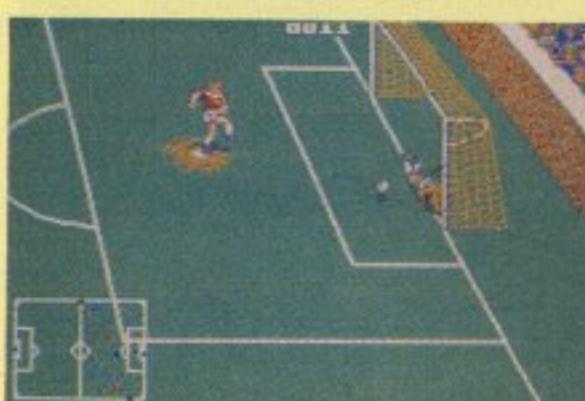
nicht mehr taufrisch, **Conquerer** ist frischer aber nicht so ausgezeichnet. Ähnliches gilt für das putzige Fantasy-Sportspektakel **Grand Monster Slam**, **Rock'n'Roll** (hatten wir schon) und die Steinerei **The Curse of Ra** - alles entweder arg betagt oder ziemlich mittelprächtig. Na, immerhin viel Abwechslung für's Geld.

MONSTER PACK VOL. 2

Schön anzusehen sind ja alle drei Spiele, die Psygnosis hier für 79,- DM vertragscht, so richtig schön zu spielen ist hingegen nur ei-

nes - nämlich **The Killing Game Show**. Die Space-Opera **Awesome** konnte hingegen nie so richtig überzeugen, und **Beast II** ist ohne

Schreibtischarbeit
für Grafik-Fans:
**W.C. Boxing
Manager**



Der Soccer-Mix:
**Manchester
United**



Schöne
bunte Welt:
Super Skweek



Der Wander-Knabe
im Builderland



Verfluchte Steine:
**The Curse
of Ra**



Da ist Musik drin:
Rock'n'Roll



Ein Robbi
läßt's krachen:
**The Killing
Game Show**

Was bitte ist ein

FREEZER

?

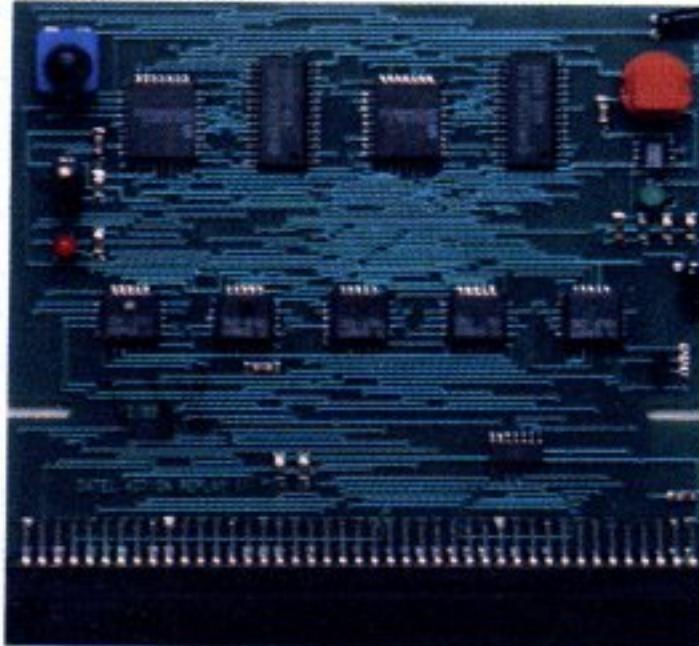
USER CLUB

Im Know How haben sie sich bereits eine eigene Ecke erobert, und überhaupt sind sie derzeit in aller Munde: Freezer, jene coolen Module, die scheinbar unbegrenzte Möglichkeiten versprechen. Dennoch wissen nur die wenigsten, was es wirklich mit den digitalen Tiefkühlern auf sich hat - Zeit für einen kleinen Grundkurs!

Oberflächlich betrachtet, ist ein Freezer erstmal ein unscheinbares Kästchen mit einem roten Knöpfchen darauf. Erst wenn man das amigabeige ummantelte Modul in den Expansionport an der linken Seite des Rechners gesteckt hat und auf besagtes Knöpfchen drückt, erfährt man etwas über seine inneren Werte. Die sind von Modell zu Modell unterschiedlich, drei Basisfunktionen sind jedoch allen Freezern gemeinsam: Einmal das eigentliche „Freezen“, worunter man ein „Einfrieren“ des gerade laufenden Programms versteht. Toll, und wozu soll das gut sein? Na, um an die beiden anderen Hauptfunktionen heranzukommen - ein solcherart angehaltenes Game kann nämlich mit unendlich vielen Leben versorgt (also „getrained“) und/oder vervielfältigt werden, wobei sich oft sogar der Kopierschutz überlisten lässt!

Anno Dazumals

Kein Wunder also, wenn böse Zungen Freezer auch gerne als „Crackermodule“ bezeichnen. Diesen Ruf haben die Geräte bereits seit Urzeiten, gab es sie doch für den C 64 schon, als Commodore mit dem Amiga noch schwanger ging. Pionierarbeit leistete hier vor vielen Jahren das „Freeze Frame“, allerdings war es in punkto Funktionsvielfalt und Bedienungskomfort auch ein echter Dinosaurier. Doch spätestens mit Aufkommen des sehr viel umgänglicheren „Expert-Cartridge“



Heißes Innenleben, eiskalt serviert!

verfielen die Jünger des Brotkastens in eine wahre Freezermania! Vor gut zwei Jahren schwuppte mit dem „Nordic Power“ die Freezer-Welle dann auch auf den Amiga über, heute sind wir schon wieder etliche Schritte weiter...

Moderne Zeiten

Neue Geräte wie das „Super Cartridge“, „X-Power“ oder „Action Replay III“ beherrschen die Standarddisziplinen längst aus dem Effeff und können mit vielen weiteren Extras aufwarten. So gehören resetfeste und ständig aktive Viruswarner zum Repertoire, ein Diskettenmonitor fehlt ebensowenig wie bequeme Kopierfunktionen, die Möglichkeit, Sounds und Bilder aus x-

beliebigen Programmen zu „klauen“ oder sich bei Guru-Alarm auf Fehler-suche zu begeben. Wer's ganz genau wissen will, darf sich auf unseren großen Freezer-Vergleichstest in der nächsten Ausgabe freuen, wo wir alle derzeit erhältlichen Cartridges eingehend besprechen. Jetzt wollen wir den verbleibenden Platz nutzen, um Euch noch über ein paar grundsätzliche Gegebenheiten aufzuklären:

Keine Rose ohne Dornen

So sollte man sich darüber im Klaren sein, daß beim 500er der Expansionport radikal blockiert wird - externe Festplatten oder Speichererweiterungen werden somit leider heimatlos. Sicher, theoretisch läßt sich eine sogenannte Expansionport-Weiche zwischenschalten, doch garantiert die Praxis keineswegs problemlose Zusammenarbeit.

Beim A2000 hingegen wird der Prozessorport belegt, was immer dann schlecht ist, wenn hier schon eine Turbokarte ihren Dienst verrichtet. Andererseits könnt Ihr die eh vergessen, weil die meisten Freezer sich nicht mit erhöhten Taktfrequenzen vertragen - der Beschleuniger müßte also abschaltbar sein und direkt auf der Mutterplatine bzw. dem Prozessorsockel sitzen. Oweh, sind die coolen Kästchen also möglicherweise gar nicht so cool? Doch, doch, wartet auf den nächsten User-Club und entscheidet selbst! (rl)



ALLES ÜBER BASIC

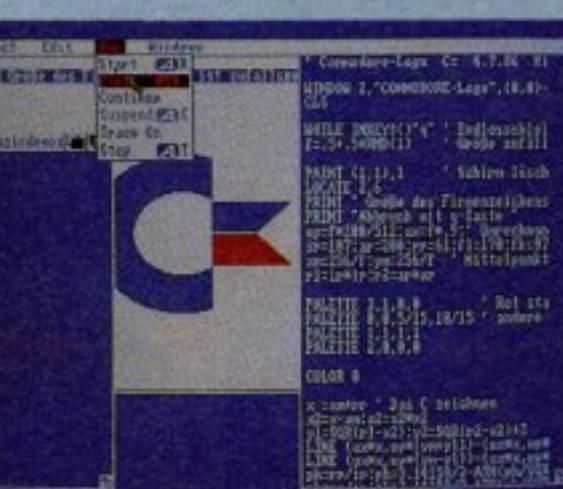
Diesmal widmet sich unsere nicht enden wollende Reihe „Alles über...“ den verschiedenen Basic-Dialekt: Wo liegt der Star-Programmierer von morgen richtig, wie kann auch der blutige Einsteiger schon ansprechende Ergebnisse erzielen?

Eines Tages selbst ein Game wie „Apida“ oder „Sim Ant“ auf die Beine stellen, wer hätte noch nie davon geträumt? Aber braucht man dazu nicht viel, viel Erfahrung? Doch, die braucht man. Schade, dabei hätten Sie schon so eine tolle Idee für „Spirit of Tiefenbach“ oder gar „Joker - The Game“ im Kopf gehabt? Tja Leute, dann macht Euch doch einfach mal ans Sammeln von Erfahrungen! Am besten mit jener Programmiersprache, die auch Starcodern wie den Bitmap Brothers oder Manfred Trenz zu den ersten Gehversuchen verhalf: Basic.

Grundsätzlich...

...hat Basic den Ruf, extrem leicht erlernbar, dafür aber die langsamste Programmiersprache überhaupt zu sein. Verständlich, denn es handelt sich hier um eine sogenannte **Interpretersprache**. Das heißt, während ein Basic-Programm läuft, muß der Amiga jede einzelne Programmzeile in die einzige (Programmier-) Sprache übersetzen, die er versteht: Assembler. Klar, daß das Zeit kostet, andererseits ist Assembler-Programmierung nun wirklich nicht für Einsteiger geeignet.

Immerhin läßt sich ein Basic-Programm nach dem Eintippen sofort starten. Bei **Compilersprachen** wie z.B. „C“ oder „Pascal“ ist das anders, hier wird das Eingetippte bereits *vor* dem Programmstart in Maschinensprache-Häppchen zerlegt - das Programm läuft dann später zwar schneller, dafür dauert die Erstellung umso länger. Nun ist aber bei Spielen die Geschwindigkeit besonders wichtig, taugt also Basic gerade mal für Fingerübungen? Keineswegs, schließlich gibt es neben dem altehrwürdigen Amiga-Basic mittlerweile drei bärenstarke Dialekte, die einen prima Kompromiß zwischen Einsteigerfreundlichkeit und vernünftigen Ergebnissen versprechen!



Billig in jeder Beziehung: Amiga-Basic

Amiga-Basic

Dennoch wollen wir zunächst dem Klassiker die letzte Ehre erweisen: Seit 1987 wurde keine „Freundin“ ohne Amiga-Basic ausgeliefert, erst vor einem halben Jahr fiel die beigelegte Disk dem Rotstift zum Opfer. Kein großer Verlust, denn allzuviel taugte das unendlich langsame Amiga-Basic ohnehin nie. Schon gar nicht für Spiele: Scrolling, Sprites, Bobs und Musik sind zwar machbar, nur Flackern und Ruckeln muß man halt in Kauf nehmen. Ja, die Grafikmodi HAM und Double Playfield sind sogar nur über Tricks nutzbar.

Zwar versteht Amiga-Basic eine Menge Befehle und ist multitaskingfähig, trotzdem sieht es gegen die mondäne Konkurrenz eher blaß aus. Daran kann auch der Editor für die Texteingabe

nichts ändern, mit dem sich die Programme schön strukturiert (wenn auch langsam) auflisten lassen.



Pulldown-Menüs und Windows - mit GFA-Basic kein Problem.

GFA-Basic 3.5

GFA-Basic genießt unter Kennern einen ausgezeichneten Ruf, allerdings taugt auch dieser Dialekt nicht viel zur Spieleprogrammierung - dazu sind die Grafikfunktionen zu eingeschränkt und letztlich auch zu langsam (wobei hier jedoch alle verfügbaren Modi unterstützt werden). Zur Hochform läuft GFA-Basic hingegen bei der Programmierung von Anwendersoft auf: Die mathematischen Funktionen stoßen bis in wissenschaftliche Bereiche vor, Windows und Pulldownmenüs sorgen für den professionellen Look. Um den Programmen dann noch Siebenmeilenstiefel überzuziehen, sind Compiler erhältlich, die sie zwei- bis dreimal so schnell laufen lassen.

Dank des umfangreichen Befehlsangebots, Multitasking, einem hervorragenden Editor und einer klar strukturierten, deutschen Anleitung ist GFA-Basic wirklich empfehlenswerte Entwicklersoftware für Anwendungen. Im Lieferumfang enthalten ist ein Run-only-Interpreter, mit dem die selbsterstellten Programme auch selbstständig laufen, Ihr könnt die Selfmade-Soft

also problemlos weiterkopieren. Vorausgesetzt, Ihr programmiert nicht auf einem A500 Plus oder A3000 – dann solltet Ihr lieber auf das angekündigte Kickstart 2.0-Update warten.



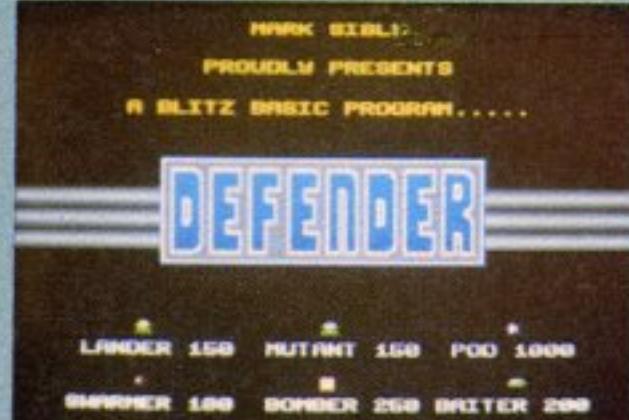
Nicht umsonst so populär: AMOS

AMOS - The Creator

Endlich kommen wir zu einem Spiele-Basic reinsten Wassers! Wer mit der englischen Anleitung zu Rande kommt, kann hier dank vielfältiger und flotter Grafikfunktionen schon bald die schönsten Games und Demos programmieren. Nur auf Multitasking muß man verzichten, außerdem läuft AMOS rein meßtechnisch etwa halb so schnell wie GFA-Basic. Andererseits zeigen Games wie „Amosteroids“ auf der Demodisk, wie mit wenigen Befehlen eindrucksvolle Effekte programmiert werden. Ein Zuckerl für fortgeschrittene Programmierer ist die Animationssprache AMAL, sie steuert unabhängig vom normalen Basic-Programm und weitgehend ruckelfrei Scrolling, Bobs und Sprites. Profis dürfen Soundtracker-Module in ihre Programme einbauen, sie nachträglich mit dem AMOS-Compiler beschleunigen und mit AMOS-3D sogar in die Welt der Vektorgrafik einsteigen.

Zudem gibt es eine eigene AMOS-PD-Serie mit über 340 Disketten, außerdem beschäftigen sich zahlreiche Userclubs mit dem populären Basic-Dialekt. Vermutlich, weil es der bis-

lang einzige ist, der auch unter Kickstart 2.0 problemlos läuft!



Dreingabe bei Blitz-Basic: Ein rasanter „Defender“-Clone.

Blitz-Basic

Nomen est Omen: Hier werden die Programme vor dem Start blitzschnell kompiliert, hinterher geht dann richtig die Post ab. Leider wird das hohe Tempo mit fehlendem Multitasking erkauft, auch ist Blitz-Basic vergleichsweise schwierig zu programmieren. Doch die Mühe lohnt, denn selbst astreine Arcadespiele sind kein Problem – das tolle „Defender“-Demo auf der Diskette zeigt, wie Grafik, ruckfreies Scrolling, tonnenweise Sprites und starke Soundeffekte programmiert werden. Ehrlich, davon könnte sich so manches kommerzielle Assembler-Game eine dicke Scheibe abschneiden! Daher wollen wir auch großzügig über die sparsame deutsche Anleitung und den etwas ungewöhnlichen Editor hin-

wegsehen. Immerhin ist ja bereits ein Kick 2.0-kompatibles Blitz-Basic angekündigt, das dann über 80 neue Befehle (incl. 3D-Vektor-Programmierung), verbesserte Mathematik, Windows usw. bieten soll. Ob ein Update der alten Version möglich sein wird, stand bei Redaktionsschluß leider noch nicht fest.

Fazit

Amiga-Basic ist also nur wegen des (Null-) Preises interessant, GFA-Basic erste Wahl für Anwendungen. Der an gehende Spieleprogrammierer greift entweder zu AMOS oder zu Blitz-Basic – hier ist zwar mehr Einarbeitung erforderlich, der Lohn der Mühe sind jedoch phantastische Effekte. Wie immer Ihr Euch entscheidet: Ihr werdet Euch wundern, wie toll ein Basic-Game aussehen kann, wenn es in einem modernen Dialekt programmiert wurde! (rl)

Info & Bezug

GFA Systemtechnik
Tel.: 0211/5065286

GTI
Tel.: 06171/73048

Solaris
Tel.: 0221/314717

BASIC-DIALEKTE IM ÜBERBLICK

NAME	EINSATZ- GEBIET	ERLERN- BARKEIT	KICK 2.0- KOMPATIBEL	BESONDERES	PREIS	HERSTELLER
Amiga-Basic	Allround	Gut	Nein	Lag jedem Amiga bei; jetzt nicht mehr erhältlich	–	MICROSOFT
GFA-Basic	Anwendungen	Gut	Nein	Kick 2.0-Update in Vorbereitung; Mini-Malprogramm anbei	ca. 160,-DM	GFA- SYSTEMTECHNIK
Amos- The Creator	Spiele	Sehr gut	Ja	Amos-PD-Serie erhältlich; Demospiele anbei	ca. 150,-DM	EUROPRESS SOFTWARE
Blitz-Basic	Spiele	Mittel	Nein	Kick 2.0-Version in Vorbereitung; Demospiele anbei	ca. 190,-DM	SOLARIS

Die gute Nachricht zuerst? Okay: Den fidelen Opas konnten wir im letzten Heimspiel zeigen, wo der Hammer hängt - nämlich an Maxens rechtem Bein, dem damit noch kurz vor Toresschluß ein genialer Torschuß gelang! Und bei dieser 1:0-Führung blieb es dann auch...

Jetzt die mittelschlechte Nachricht? Okay: Es hagelte mal wieder drei Gelbe Karten - je eine für Uschi und Bröselmair, weil sie hinter dem Tor äh... Bodybuilding trieben, und eine für Captain Mike, der mit Trommel und Peitsche aufs Feld wollte.

Die ganz schlechte Nachricht am Schluß? Okay: Mit Tür... äh, Torsteher Wunderlich haben wir nun schon den zweiten Verletzten; er beging den Fehler, sich mit Brork zu streiten. Und die sonstigen Neuigkeiten? Den Einsatz habt Ihr

auf 75% zurück- und den Eintrittspreis auf 12 DM hochgeschraubt. Gierige Inflationstreiber, Ihr! Trotzdem wurden über 12.000 Zuschauer Zeuge der denkwürdigen Begegnung, womit nun 143.000 Zählerchen am Girokonto unserem Bank-

kredit von 150.000 DM gegenüberstehen. Das bringt uns zur kommenden Aufgabe: Auswärts gegen United Hoffschwer, das zofft sehr... Aber wir haben ja Euch und Euren Sachverstand, den Ihr bitte wieder mit der Beantwortung folgender Fragen unter Beweis stellt:

1) Wieviel Einsatz dürfen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position?

Pro Spielfeld-Quadrat nur ein Spieler - unsere beiden

Bettlägerigen müssen natürlich dasselbe hüten!

3) Möchtest Du den Spieler vom Transfermarkt kaufen?

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trai-

ningslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Der Eintrittspreis interessiert uns mal wieder nicht - zu uns kommt eh kein Schwein, weil wir ja bei den

Hoffschwerern kicken!

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel?

Theoretisch denkbar wären weitere 350.000 Märker Vereinsverschuldung.

Also schnell alles notieren! Egal wie (wir beschäftigen einen Hieroglyphenforscher), nur schriftlich muß es sein. Eine kurze Nachfrage bei Herrn Schwarz-Schilling ergab, daß eine Postkarte das geeignete, wenn auch nicht alleingültige Medium wäre. Wir werden dann all die Megabytes an hereinflatterndem Input lesen, aus-

werten und schließlich in unser Fußballmanager-Programm einfüttern. Tja, und sobald wir wissen, wie die Hoffnungsschwangere Partie gelaufen ist, werden wir Euch im Mai-Joker natürlich eingehend informieren. Wo wir schon so viel von Hoffnung reden: Ihr dürft erneut darauf hoffen, daß Ihr mehr von der ganzen Chose

habt als eine Briefmarke weniger, denn jeder Einsender hat die Chance, seinen Portoeinsatz in multiplizierter Form wieder herauszuholen. Alte Hasen wissen sicher längst, daß hier von unserer traditionellen Verlosung die Rede ist. Also höret und staunet - wieder mal gibt es ganz heiße Preise zu gewinnen, nämlich

1 x Larry 5
3 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner

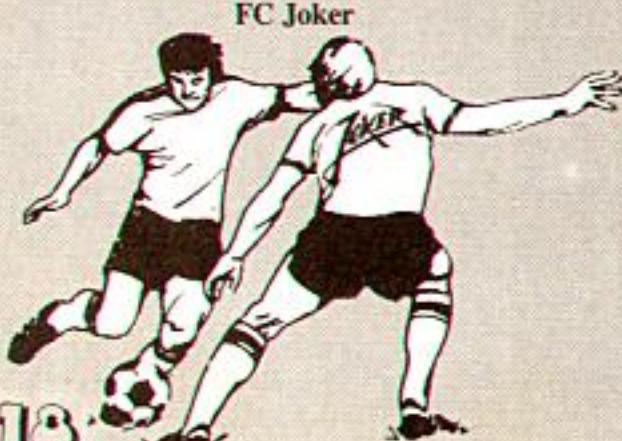
Voraussetzung ist natürlich, daß Ihr Eure Adresse nicht vergißt! Und ehe wir unsere vergessen; hier ist sie...

Joker-Verlag
Kicker-Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Das Spielfeld

Gegner

1	2	Tor	3	4	5
6	7		8	9	10
11	12		13	14	15
16	17		18	19	20
21	22		23	24	25
26	27		28	29	30



Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Stärke	Wert (DM)
			Pos.	
1	Brork	Tor	—	180.000
2	Wunderlich	Tor	28	150.000
3	Bröselmair	Abw	23	320.000
4	Joker	Abw	17	190.000
5	Nettelbeck	Abw	—	220.000
6	Freckmann	Abw	18	60.000
7	Ponikwar	Mit	—	260.000
8	Regnet	Mit	12	220.000
9	Celal	Mit	19	190.000
10	Magenauer	Mit	14	250.000
11	M. Labiner	Mit	13	290.000
12	Dzierzynski	Ang	7	140.000
13	Stein	Ang	9	100.000
14	B. Labiner	Ang	8	230.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Schlammel	Abw	41	469.500 DM

Ergebnisse: 10. Spieltag

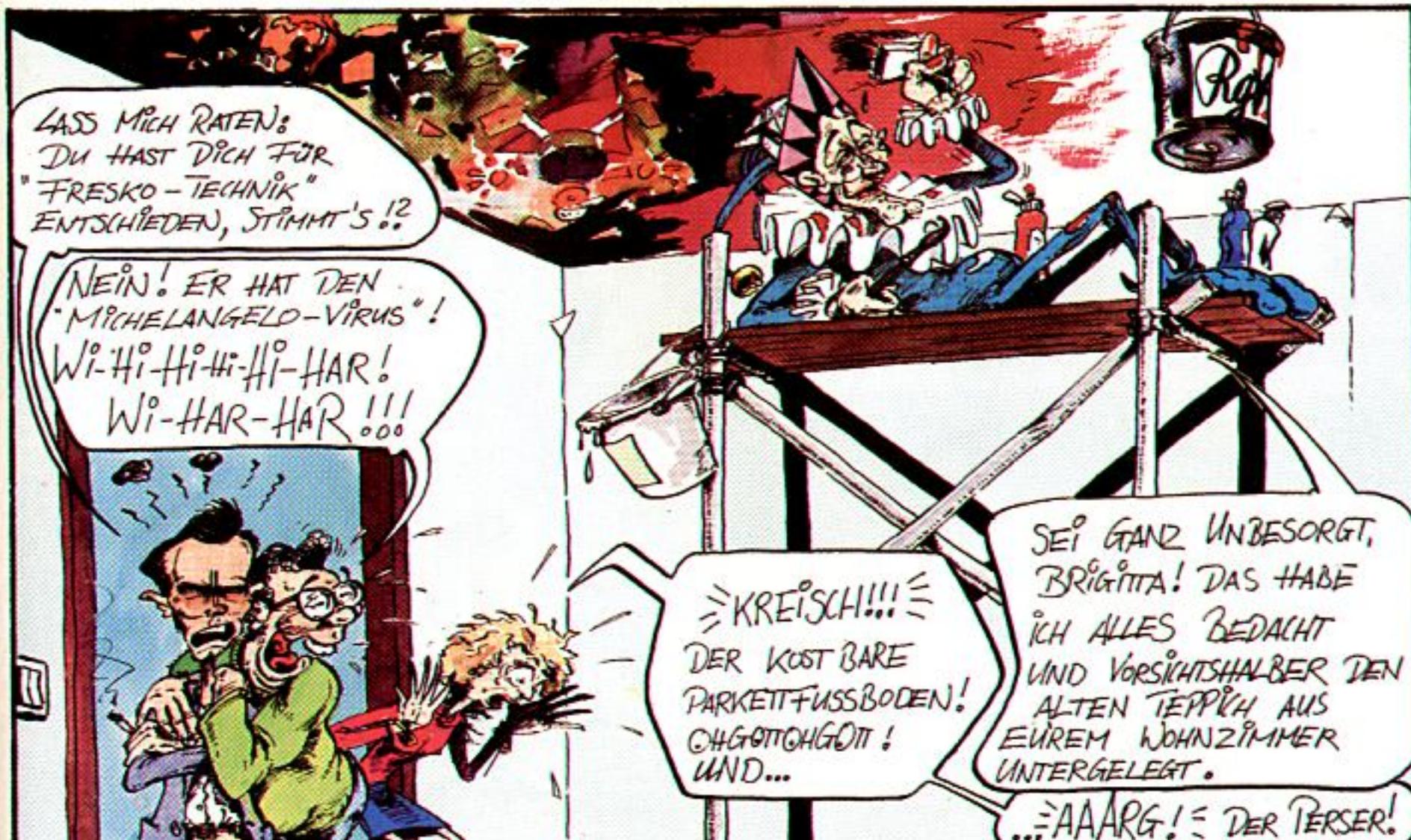
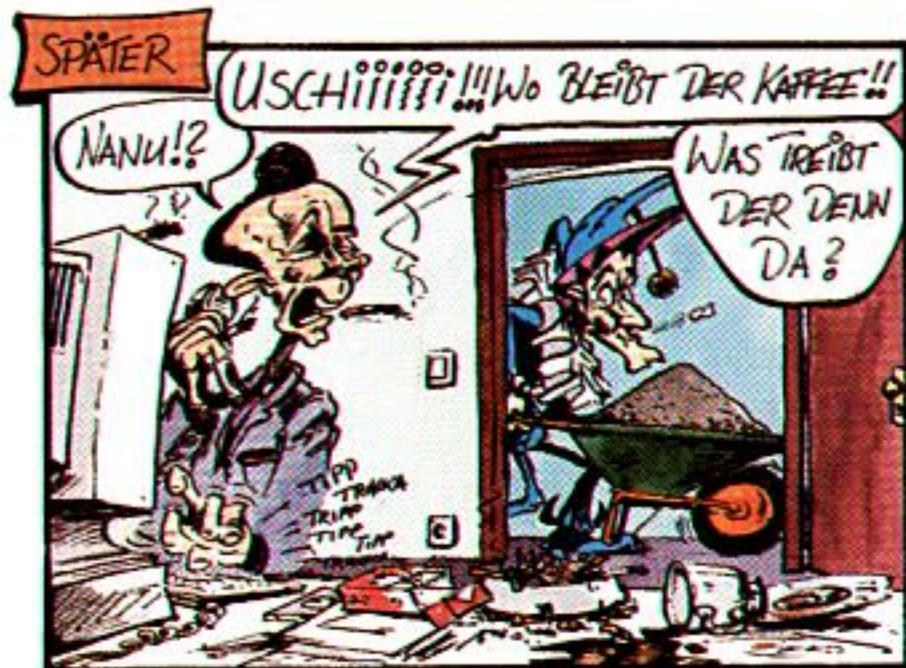
FC JOKER	—	Opafun	1:0
Dragonfight	—	Langohrer SK	1:2
Bummico	—	Indianerbones	6:0
Austerwitz	—	Might & Matschig	2:0
Blue Beiß	—	Hammerfoot	2:1
Playpower	—	Wurm. Wolfschreck	1:0
Raschmehr	—	Bodo Tiltner	2:0
Berlin East/West	—	Hardball Killers	2:0
AMS	—	Maniac Menschen	2:0
Battle Kumpans	—	Un. Hoffschwer	2:0

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1 Maniac Menschen	17:3	28:11
2 Un. Hoffschwer	16:4	29:13
3 Opafun	15:5	25:8
4 Might & Matschig	14:6	17:11
5 Hammerfoot	13:7	26:9
6 Indianerbones	12:8	19:24
7 FC JOKER	11:9	16:15
8 Blue Beiß	11:9	16:15
9 Berlin East/West	11:9	15:16
10 Battle Kumpans	10:10	20:16
11 Bodo Tiltner	10:10	17:15
12 Bummico	9:11	17:17
13 Wurm. Wolfschreck	8:12	16:20
14 Langohrer SK	8:12	15:20
15 Playpower	8:12	11:21
16 Raschmehr	7:13	19:25
17 Dragonfight	6:14	10:23
18 Austerwitz	5:15	15:26
19 AMS	5:15	9:20
20 Hardball Killers	4:16	11:26

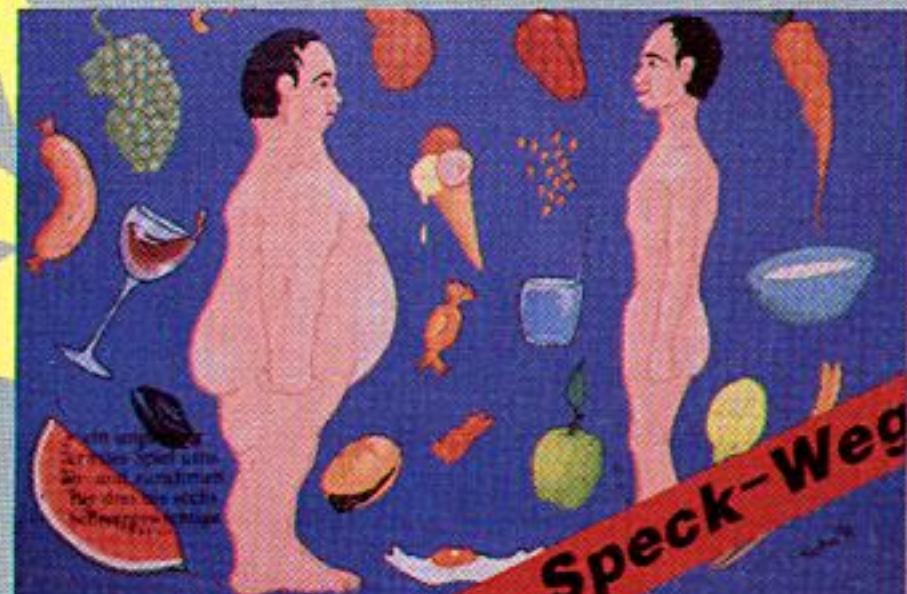
Paarungen: 11. Spieltag

Un. Hoffschwer	—	FC JOKER
Opafun	—	Blue Beiß
Might & Matschig	—	Raschmehr
Maniac Menschen	—	Hammerfoot
Indianerbones	—	Battle Kumpans
Hardball Killers	—	Dragonfight
Wurm. Wolfschreck	—	Austerwitz
Bodo Tiltner	—	Bummico
AMS	—	Berlin East/West
Langohrer SK	—	Playpower



STROMAUSFAU.I.

Die Tage werden wieder länger, die Röcke kürzer - Abmagerungskuren haben wie in jedem Frühjahr Hochkonjunktur. Also haben wir das passende Spiel aufgetan, und wem das nicht genügt, der kann bei einem feinen Brett-Rolli die überflüssigen Pfunde ausschwitzen.



Speck-Weg

In diesem Kuriosical nimmt die fröhliche Zockerrunde eine „Selbsthilfegruppe“ von drei bis sechs Dicken, die gemeinsam 'ne vierwöchige Hungerkur durchziehen. Das pralle Drama spielt sich auf einem stabilen Brett mit allen wichtigen Lokalitäten von Speckstadt ab: Drei Gasthäuser, Pommesbude, Kneipe, Fitneß-Center und Diätarzt. Ihr übernehmt eine Spielfigur wie Paola Pamp oder Franz Feist, die allesamt

eine besondere Fähigkeit aufzuweisen haben (weniger Hunger, ißt kein Fleisch usw.). Zu jedem Wochenbeginn zieht man fünf Zielkärtchen, also eines pro „Werttag“. Diese legen nun fest, wo man sich einzufinden hat - in welcher Reihenfolge der Fettwanst seine Kärtchen abarbeitet, bleibt ihm/ihr hingegen selbst überlassen. Dabei kann man zwar pro Runde (Tag) beliebig weit ziehen, allerdings treiben

lange Wege den Hunger ungebührlich in die Höhe. In den Freßtempeln muß man sich dann die zufällig ermittelten Tagesmenüs reinziehen (es sei denn, man gewinnt ein Würfelduell gegen seine Hungerpunkte), wobei je nach Art der anfänglich gewählten Diät manche Lebensmittel stärker reinknallen als andere. Sollten mehrere Teilnehmer zugleich in einer der Örtlichkeiten schlemmen, schmeckt's sofort besser, weshalb sich die Kalorienzahl wesentlich erhöht - insofern ist die Rou-

tenplanung also nicht ganz unwichtig. Im Fitneßcenter wird abgenommen (aber auch nur, solange man sich dort allein aufhält), und beim Arzt muß man eine witzig-fiese Ereigniskarte ziehen. In diesem Sinne geht es weiter mit Einladungen zum Eisessen, Sabotageaktionen (Pizzadienst zum Mitspieler schicken) und anderen Gehässigkeiten. Pro 10.000 Kalorien hat man ein Kilochen mehr auf den Rippen, und nach den vier Wochen gewinnt halt der „Leichteste“. Man muß zwar vermutlich nicht wirklich pervers sein, um Speck-Weg zu mögen, aber eine gewisse Neigung zum Absonderlichen wäre schon nicht schlecht. Erste Wahl ist das Game daher nur für dickleibige Masochisten, Hella von Sinnen und andere Oberschrillis.

So, jetzt zu einer weiteren vielversprechenden Schwitzkur - wer jemals eine zünftige Prügelei mit Orks und Trollen überlebt hat, erinnert sich bestimmt an die kiloschweren Steine, die ihm dabei vom Herzen fielen! Und wo trifft man auf Brork und Co.? Falls nicht gerade ein Familienfest in unserer Hundehütte abgefeiert wird, dann sind die Jungs garantiert in:



Domain

Diese unterirdische, labyrinthische Domäne dient einem hinterhältigen Zauberer als Heimstatt, der sich seinen Spaß daraus macht, arglose Helden mit dem Versprechen unermeßlicher Reichstümer in die düsteren Kammern zu locken. Nun, Kleinodien und normale bis magische Items gibt es dort tatsächlich massenhaft (sogar vier Hauptschätze, von denen man als erster einen hinausschmuggeln muß, will man das Spiel gewinnen), aber leider auch Monster jeder Art und Größe, Fallen und andere Widrigkeiten. Soweit Ihr „Hero Quest“ oder „Dungeon“ kennt, habt Ihr schon eine ungefähre Ahnung von dem, was Euch hier bevorsteht: Würfelkämpfe mit haarsträubenden Ungeheuern (ehrlich, unser ganzes nettes Städtchen hat sich gesträubt!), nervenzerfetzendes Suchen nach gangbaren Wegen und natürlich die ganz tief drin-

nen versteckten Kostbarkeiten. Ähnlich wie bei den Kollegen entsteht das Labyrinth erst dadurch, daß die bis zu vier Helden langsam voranschreiten; nach Belieben ein oder zwei Felder pro Zug. Denn sobald sie erforschte Gefilde betreten, muß zuerst ein zufällig gezogenes Irrgarten-Kärtchen auf den entsprechenden Bereich der labbrigen Pappunterlage gelegt werden – und so verläuft auch hier jede Partie anders.

Selbstverständlich bietet das Labyrinth jede Menge Abwechslung wie z.B. Geheimgänge, dunkle „Unterführungen“, die man nur mit Laternen betreten sollte, verschlossene Türen und viele speziell markierte Felder, auf denen Spells oder nützliche Gegenstände ihrer Entdeckung harren, vielleicht aber auch nur eine Horde gräßlicher Untoter. Die Mitspieler kämpfen zwar nicht direkt gegeneinander und

starten auch von ganz verschiedenen Positionen, trotzdem sorgt die Konkurrenzsituation (man kann jederzeit in eine Sackgasse geraten und muß im Todesfall sogar ganz von vorn anfangen) zusammen mit dem ständig wechselnden Grundriß für langanhaltende Spannung. Schade nur, daß die Ausstattung eher mager daherkommt, werden doch auch die Spielfiguren nur von lumpigen Pappkameraden auf Plastikfüßen dargestellt. Trotzdem: Mag auch die Grundidee nicht mehr neu sein, so läßt es Domain doch an Komplexität nicht mangeln.

Wer also mit Blick auf den Sommer seine Pfunde abbauen will, dem stellen wir erneut gegen geringe Gebühr unsere beiden Spiel-Diäten zur Verfügung: Wir wollten nämlich immer schon wissen, wie die neuerdings gebräuchliche Meßeinheit für den Brennwert

eines Nahrungsmittels lautet bzw. wie man am besten eine böse Medusa vernichtet! Sagt es uns nicht durch die Blume sondern auf einer Postkarte, und schon könnt Ihr eines der heutigen Rezensionsexemplare gewinnen! Na, ist das ein Angebot? Und dann erst die tolle Adresse:

Joker Verlag
„Stromausfall“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Ach ja: In der letzten Nummer fragten wir Euch nach (Neo- oder Paläo-) Lithikum bzw. AD&D. Und fröhliches Abspecken noch! (jn)

Speck-Weg

Spielmaterial: 72%
Spielregeln: 64%
Spielreiz: 61%

Besonderes: Das erste Game mit Plastiktellern als Spielfiguren, laut Regelwerk übrigens erst für Leute ab 93 Kilo geeignet.

Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 42,- DM

Bezug: Games In
Briener Str. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66

Domain

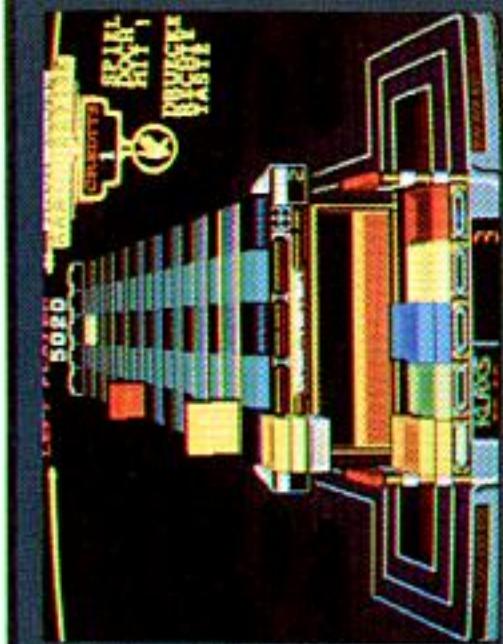
Spielmaterial: 63%
Spielregeln: 75%
Spielreiz: 78%

Besonderes: Bevor es losgehen kann, ist mal wieder Akkord angesagt: Etwa 3 Millionen Pappkärtchen wollen aus der Schablone gedrückt werden...

Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,- DM

Bezug: Games In
Briener Str. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66

KLAX



ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS



FINAL BLOW

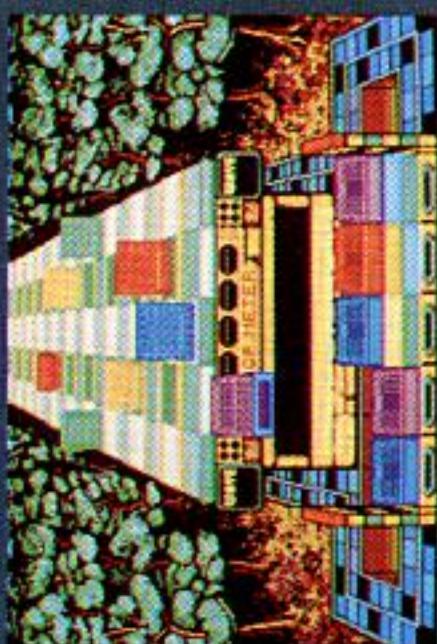


Wenn unsere Arcade-Seite gelegentlich ins Kreuzfeuer der Kritik gerät, dann deshalb, weil viele von Euch noch nicht in die Spielhalle dürfen und sich daher fragen, was Automaten-Tests im Amiga Joker zu suchen haben. Unser heutiges Special sollte aber alle Bedenken restlos ausräumen!

ARCADE

Arcade: Mitte 1990 veröffentlichte Atari diesen Süchtigmacher im Sog des Tetris-Fiebers. Die geniale Spielidee verhalf der Hektik-Knobelei trotz bescheidener Präsentation zu einem Riesenerfolg!

Amiga: Diesen Erfolg konnte Domark praktisch gleichzeitig mit der Computerversion verbuchen - eine 1:1 Umsetzung, die im Joker mit der Traumnote 94 Prozent geadelt wurde!



ARCADE

ARCADE

Arcade: Ataris Action-Parodie mit dem monströsen Titel und der witzigen 3D-Grafik erschien ebenfalls bereits 1989. Leider war die Ballerorgie spieherisch nicht gar so lustig.

Amiga: Mit nicht mal einem Jahr Abstand gelang Tengen/Domark eine Umsetzung, die dem Original kaum nachsteht - Grafik & Sound machen auch hier Laune, nur halt wie lange?



ARCADE

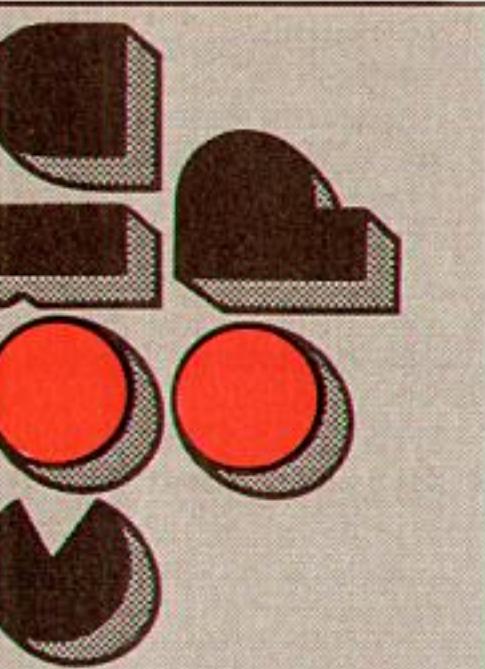
ARCADE

Arcade: Einer der besten Boxautomaten überhaupt! Taito hat hier bereits im Jahre 1989 tolles Handling mit fein animierten Riesen-Sprites und knackigen Sound-FX verknüpft.

Amiga: Knapp drei Jahre später kam Storms Umsetzung mit auf den ersten Blick täuschend ähnlicher Grafik - Animationen, Sound und Gameplay lassen jedoch zu wünschen übrig.



AMIGA



Diesmal haben wir nämlich ein paar typische Arcade-Games für Euch zusammengetragen, die bereits auf den Amiga umgesetzt wurden. Sinn der Übung ist es, Euch einmal die Möglichkeit zum Direktvergleich zu geben - wie nahe kommt die Konvertierung dem Automaten-Original, wo liegen die Unterschiede? Oben findet Ihr darüber immer ein Foto der Vorlage, unten eines der Amigaversion und in der Mitte einen kurzen Kommentar. Mal sehen, wer danach immer noch behauptet, das Coin Op wäre überflüssig...



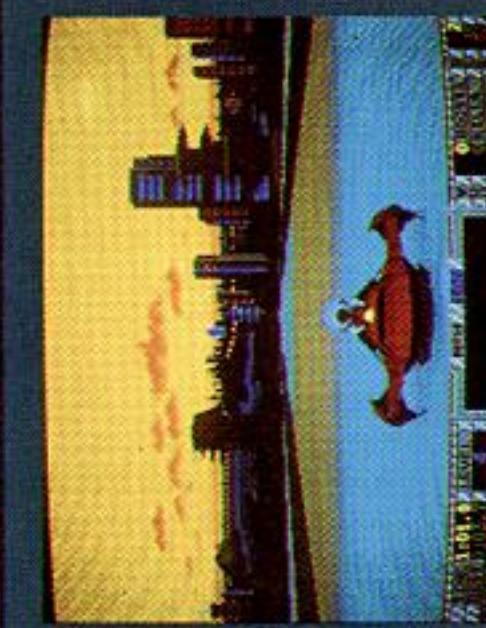
ARCADE

Arcade: Taitos Nachfolger zu „Chase H.Q.“ begeisterte 1990 die Renn- und Ballerfreaks gleichermaßen - optisch und spielerisch noch besser als der hervorragende Vorgänger!

Amiga: Bereits ein halbes Jahr später hatte Ocean das Game unter dem Titel „Chase H.Q. II“ konvertiert. Eine Umsetzung ohne Fehl und Tadel, wie der Screenshot eindeutig beweist.



AMIGA



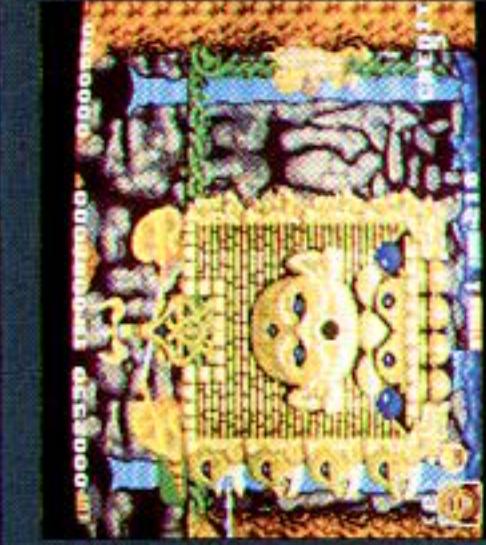
ARCADE

Arcade: Anfang 1990 sorgte das Standgerät für Andrang in den Spielhallen: Einfach jeder wollte mal auf den Sitz klettern und durch die unglaublich schnellen Vektor-Röhren breitern!

Amiga: Ein Jahr später war Demarks Amigaversion ein Flop, wie er im Buche steht! Das Spiel lebt ausschließlich von der Geschwindigkeit, und genau die fehlt hier.



AMIGA



ARCADE

Arcade: Es war ebenfalls anno 1990, da brachte die TAD Corporation dieses tolle Actionadventure in fulminanter Comic-Grafik heraus. Von der Präsentation bis zum Spieling stimmte hier einfach alles!

Amiga: Mit einem guten Jahr Verspätung lag dann die Amiga-Version der Plattform-Hatz vor. Optisch war sie kaum vom Original zu unterscheiden, nur das Gameplay hatte Ocean nicht zu 100 Pro hingekriegt.



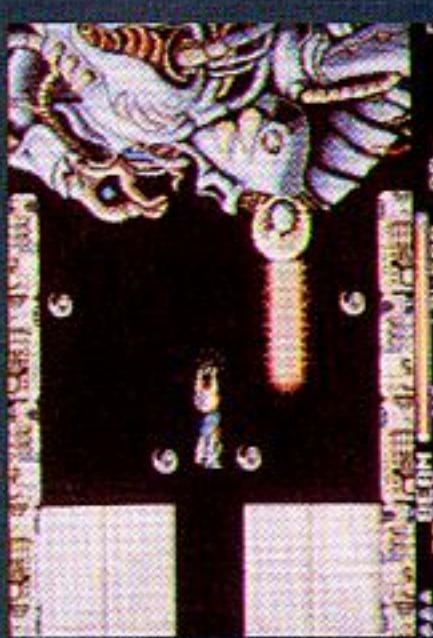
AMIGA



ARCADE

Arcade: Auch vom Nachfolger der klassischen Irem-Balleri waren die Fans hingerissen: Ein, zwei neue Features, massenhaft neue Gegner und ein erneut großartiges Gamedesign - fertig war der Arcade-Hammer!

Amiga: Anderthalb Jahre später, nämlich im Herbst '91, setzte Activision das Game sehr ordentlich auf den Amiga um. Der große Erfolg blieb dennoch aus, die Unterschiede zum Vorgänger waren zu gering.

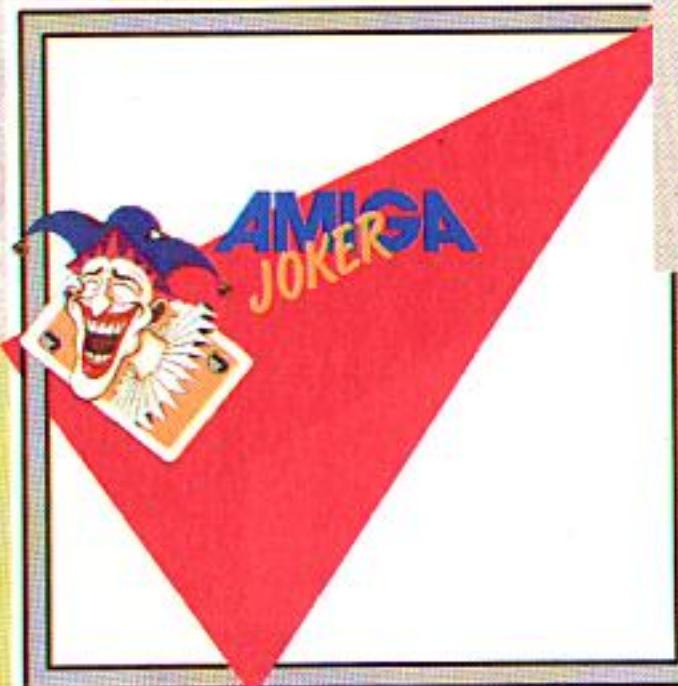


AMIGA

JOKER SHOP

Nr. 90001

Joker-Shirt - Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exklusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL). Nur DM 19,90



Nr. 900005

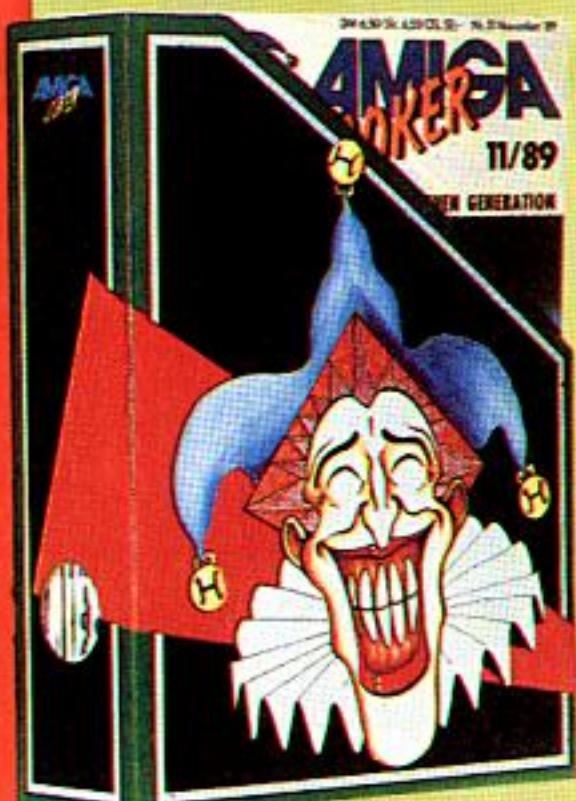
Disketten-Aufkleber - Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitsko-

pien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 90002

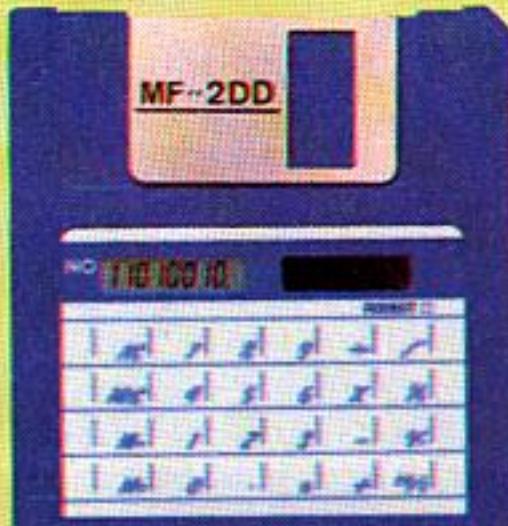
Joker-Jogger - Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M,L,XL,XXL.

Schon für modische DM 49,-



Nr. 900004

Sammelordner - Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren... Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



Nr. 900007

Solarrechner-Diskette - Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.

Ausgerechnet für DM 19,-

DOS
DOS
DOS

Karl und Mechthild Dreyer

DOS

für
Einstiger, Aufsteiger
und
Umsteiger

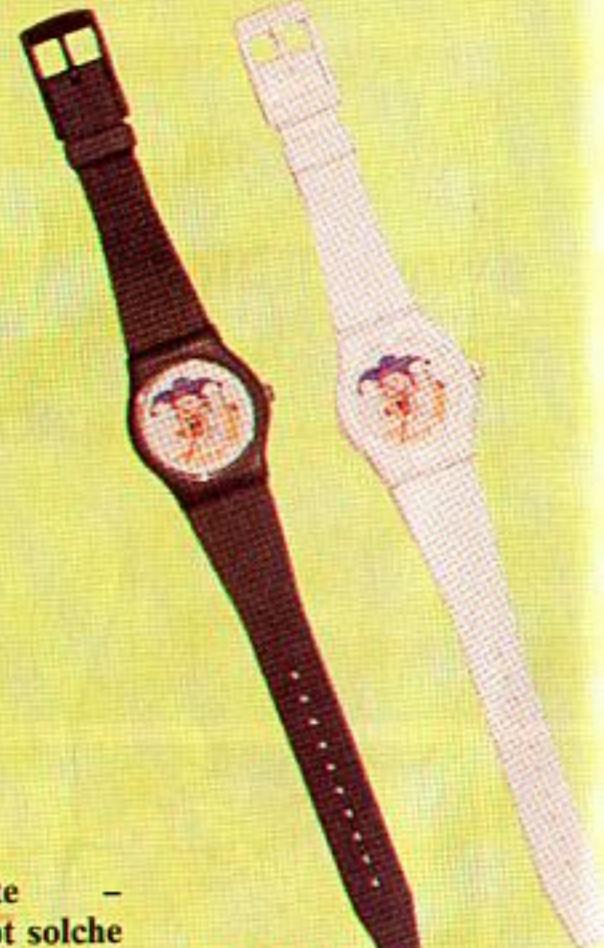
DOS
DOS
DOS

ECA
soft

Nr. 900006

Horizonterweiterung I - Das „DOS-Buch für Einstiger, Aufsteiger und Umsteiger“ von ECA ist genau das, was der Name verspricht: Ein verständlich geschriebenes Lern- und Nachschlagewerk für alle, die mal in die Welt der MS-Dosen schnuppern wollen!

Für einsteigerfreundliche DM 38,80 pro Buch

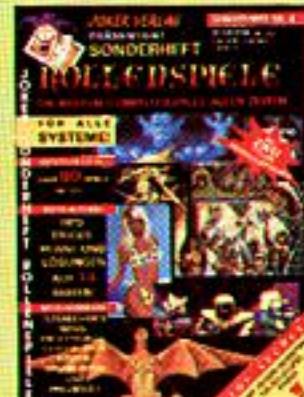


Nr. 90003

Zeitgeist - Kein Geist ist ditopexklusive Joker-Watch kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert ausschließlich nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß für zeitlos günstige DM 59,- pro Uhr



Exklusiver als alles und jedes von **QUALLE**, besser und schöner als das Beste und Schönste von **SCHROTT** **VERSAND**, preisgünstiger als jeder Preisschlager aus dem **SCHAUER KATALOG** - das ist der **Joker Shop**. Und dank Bestellcoupon könnt Ihr Eure Kohle jetzt auch viel bequemer loswerden!



Nr. 100000

Joker-Sammlung - Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?

Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-

Nr. 200000

Spezialitäten - Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! Beispielsweise unser neuester Streich, „**Rollenspiele**“. Hier findet Ihr **ALLES** zum Thema: über 80 Tests, Previews, Infos, News und jede Menge **Tips, Tricks und Pläne!** Speziell günstig für schlappe 8,50 DM

Horizonterweiterung II-Mit dem „**PC Joker**“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!

Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

Wer ist „Qualle“? Was ist „Schrotto Versand“? Was soll ich mit dem „Schauer Katalog“? Ich will die exklusiven Joker-Artikel und sonst nix! Null Problemo, könnt Ihr haben: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken! Oder, falls Ihr das Heft nicht zerschnipseln wollt, Nummer und Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben. Bitte nicht vergessen, die Zahlungsweise anzugeben (siehe Coupon) und ab damit.

ABER: Bei Vorauskasse bitte DM 4,- für's Porto dazurechnen, Nachnahmebestellungen werden beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Und falls Ihr's nicht gewußt habt - die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei!

Ich bezahle per Nachnahme per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 4,- für Porto dazurechnen.
 per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Meine Adresse:

	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 4/90 <input type="checkbox"/> 7/90 <input type="checkbox"/> 9/90 <input type="checkbox"/> 1/91
Name	<input type="checkbox"/> 4/91 <input type="checkbox"/> 5/91 <input type="checkbox"/> 7/91 <input type="checkbox"/> 9/91 <input type="checkbox"/> 10/91 <input type="checkbox"/> 11/91 <input type="checkbox"/> 12/91 <input type="checkbox"/> 1/92 <input type="checkbox"/> 2/92 <input type="checkbox"/> 3/92		
Straße/Hausnr.	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Rollenspiele
PLZ/Ort	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/91 <input type="checkbox"/> 1/92 <input type="checkbox"/> 2/92
Datum/Unterschrift	90001	Joker Shirt	<input type="checkbox"/> S, <input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL
Einfach einsenden an:	90002	Joker Jogger	<input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL, <input type="checkbox"/> XXL
	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß, <input type="checkbox"/> schwarz
	90004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
	90005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück
	90006	Dos-Buch	<input type="checkbox"/> Stück
	90007	Solarrechner-Disk	<input type="checkbox"/> Stück

JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UNTERE PARKSTR. 67
8013 HAAR



Unser Osterei heißt AMIGA JOKER – ab 24. April

findet Ihr
es an
jedem
Kiosk!



An den Schokoladeneiern solltet Ihr Euch bis dahin ja schon sattgefuttert haben, der Termin kommt also gerade richtig für den großen Spielehunger hinterher. Mit dem Finden dürfte es auch keine Probleme geben, es sei denn, der Osterhase hätte Euren Stammkiosk versteckt. Und damit jetzt auch ja keiner auf die Idee kommt, wir würden Euch ein faules Ei ins Nest legen, klopfen wir schonmal vorab ein bißchen an der Schale:

Tests, Previews, Specials, Lösungshilfen – alles schön und schön aktuell wie immer. Da hätten wir bleistiftweise „Jim Power“, Loriciels brandneues Plattform-Game. Da hätten wir auch „The Addams Family“, Oceans Spiel zum Kinohit. Außerdem hätten wir noch „Eye of the Beholder 2“ in der Amigaversion, diesmal ganz bestimmt. Und einen großen Vergleichstest aller Freezer, sowie als besondere Überraschung ein komplettes Rollenspiel im Heft hätten wir auch noch!

Hättet Ihr also bitte die Güte, Euch mit 7,- DM in der Tasche ab 24. April am Kiosk einzufinden? Was, zu weit, zu spät, zu teuer? Tja, dann holt Euch am besten sofort ein Abo, so kriegt Ihr den neuen AMIGA JOKER (samt der tollen Prämie!) schneller, günstiger und direkt an der Haustüre!

Inserentenverzeichnis

IA Soft	22	Karosoft	94
3 1/2 Software	58	Lifestyle	51
ABC Soft	46,47	Megasoft	63
AHS	26	Microprose	15
ASI	128	MN Hobby	106
Attic	11	Müller Computersoftware	89
Bachem	25	Müller Satellitentechnik	25
Bachler	51	Multimedia	66
Bits & Bytes	73	Neuroth	92
Bomico	17,21,23	New World Computing	29
CCS	66	Peterburs	92
Computer Glücks	92	Playsoft	67
Computer World	106	Rushware	2,29,31,127,128
CPS Heidak	60,61	Schatztruhe	97,110
Data & Electronics	67,75	Schneider	6
Daze Marketing	13	SCS	66
Delta Soft	73	Seitz	52
Dif Games	49	Soft Concepts	73
ECS	6	Soft & Sound	19
Electronic Arts	33	Softgold	29,128
Esser	22	Softpower	111
Funny-Software	36,37,49	Software Maniacs	24
Galaxy	112	Starbyte	17
Gremlin	127	UBI Soft	31
Groß Electronic	109	United Software	15,33
Hi-Tec	2	Vasib	65
Infogrames	35	Wial Versand	85
Intersoft	71,106	World of Wonders	69
Joker Verlag	27,41,83	Zogmann	68
Joysticks	76	Poster:	
Poster:		Domark	
Poster:		Starbyte	

Bezugsquellen

AHS Laden & Versand: Schirngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	Frank Heidak Bürgerstr. 8-10 5000 Köln 1 Tel.: 0221/256983	Joysticks Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/4301047	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02131/6070
Bachler Computersoftware Blücherstr. 24 Postfach 1113 4290 Bocholt Tel.: 02871/183088	Funny-Software Stuttgarter Str. 99 7000 Stuttgart-Feuerbach Tel.: 0711/8568534	Kingsoft Grüner Weg 29 5100 Aachen Tel.: 0241/152051	Softpower Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
Bomico Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Galaxy Pfinganserstr. 26 8000 München 70 Tel.: 089/7605151	Leisuresoft Robert-Bosch-Str. 1 4703 Bönen Tel.: 02383/690	Wial Versand Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel.: 08142/8273
ECS Computer Orleansstr. 63 8000 München 80 Tel.: 089/4489389	Gamesworld Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 089/786044	Richartz Postfach 1308 4054 Nettetal 1 Tel.: 02153/3736	World of Wonders Marktplatz 39 6231 Schwalbach Tel.: 06196/84747

Deine äußerste Konzentration
wird gefordert!

Space Crusade

Melden Sie sich
freiwillig bei
der Space-Ma-
rine und retten
Sie die Mensch-
heit vor den
chaotischen
Kreaturen aus
dem All!!



erhältlich
für
AMIGA
und
C64



RUSHWARE

Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius, Thali AG

ABIRD

MADE BY AQUARIUS



UNVERBINDLICHER
VERKAUFSPREIS!

DM
2999,-



POWER OF TWO: i386/SX-25 INTEL, 2MB,
HD 50 MB (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR.
DER PROFI- UND FUN COMPUTER MIT SOUND-
KARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG,
PC+ VIRUSPLICE, MACS OPERA UND DEN
2 ACTION GAMES...

Mad TV MONKEY
ISLAND

IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN HERTIE- UND
KARSTADT FILIALEN, ALLEN FILIALEN VON ALKAUF, HORTEN, KAUFHOF,
SCHREIBER COMPUTER, ALLEN PC COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS,



BEI HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU SOWIE IM ASI SYSTEM
FACHHANDEL. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMAYER FACHGESCHÄFTEN
SCHWEIZ: IN ALLEN INTERDISCOUNT- UND MICROSPOT-FILIALEN.